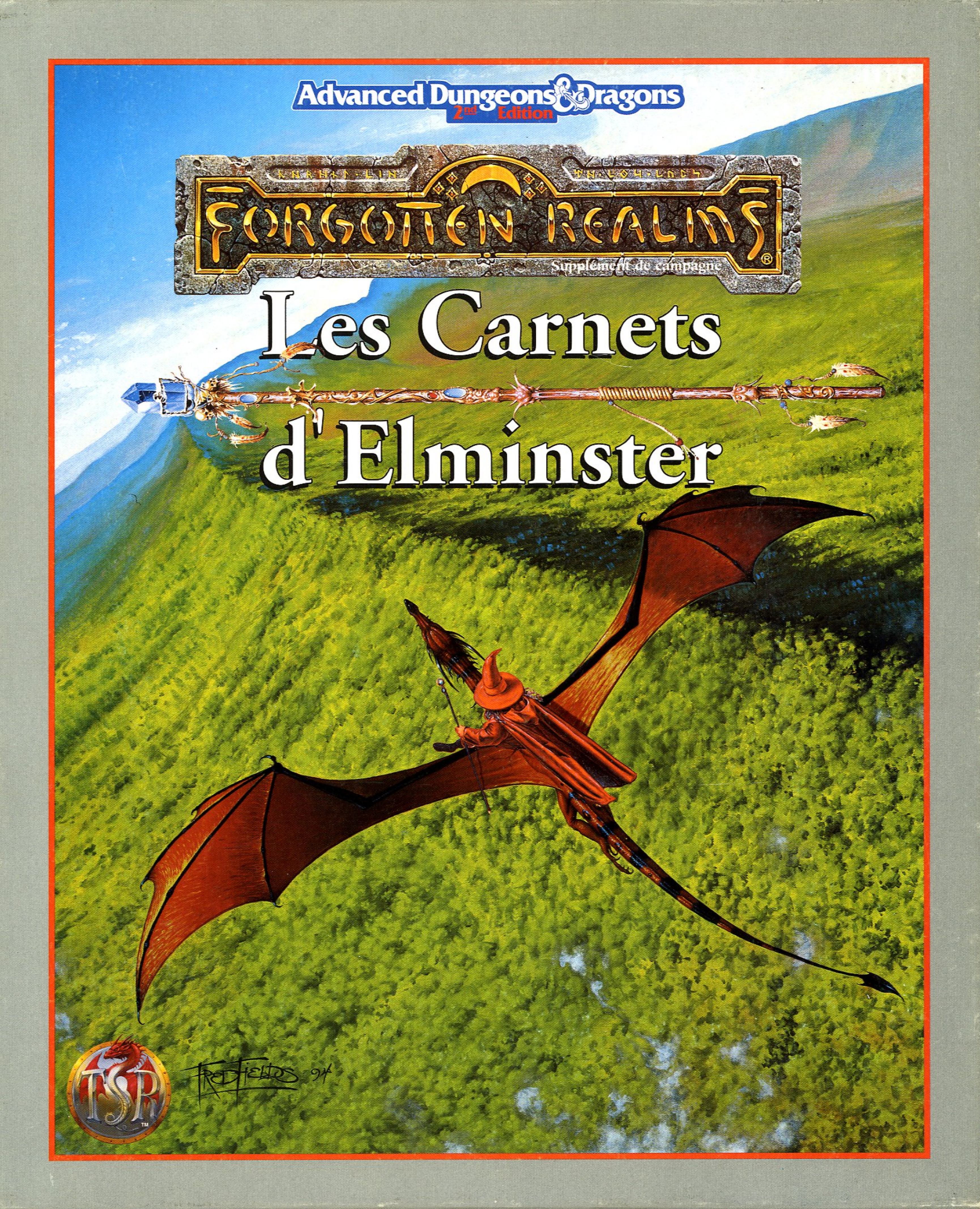

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
Forgotten Realms
Supplément de campagne
Les Carnets d'Elminster
TSR
Fred Fields 94





Manuel de l'explorateur

Table des matières

Prolégomènes 1
Une Étude des systèmes organiques naturels et de leurs biotopes, extraits 5
Tables de rencontres 9

Crédits

Conception : Rick Swan, Monte Cook, Eric Haddock, Anthony Prior
Révision : James Butler et Karen S. Boomgarden
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette et Dave Conant
Traduction : Eric Jolent
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1501

ISBN 1 86009 077 X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Prolégomènes



Désormais, cette bouteille devrait te retenir un moment. Maintenant, installe-toi. Et ne lève pas cette antenne en guise de protestation — et cesse de me hurler dessus !

Euh, excusez-moi ? Elminster ?

Oh ! Mes excuses. Je ne t'avais pas vu. Elminster, oui-da, c'est moi. Bien, ne reste pas là bouche bée. Entre, entre donc. Nonobstant, ne viens point trop près de cette table. Et écarte-toi de cette bouteille.

Pourquoi ? C'est seulement un cafard.

Un cafard ? Un cafard ? Non, pas précisément. M'est avis que tu es arrivé juste à temps.

Vous savez pourquoi je suis venu ?

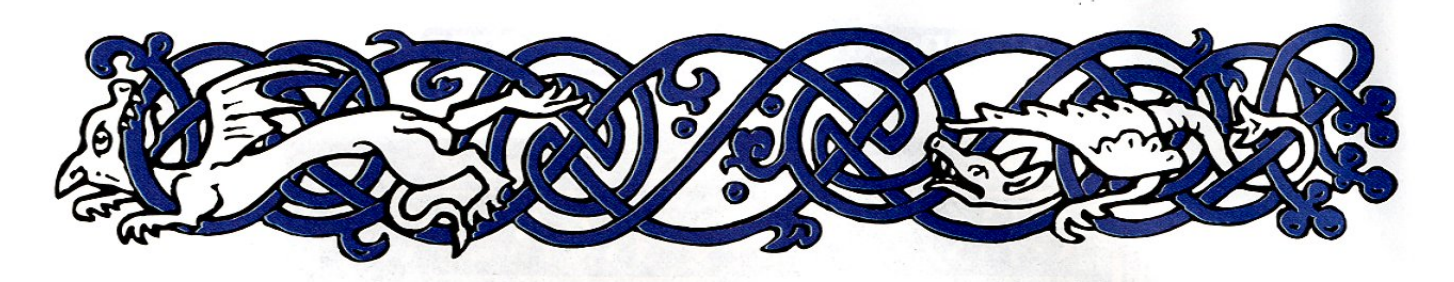
Est-ce que je sais pourquoi tu es venu ? Écoute gamin. Je sais pourquoi un chantourneur verdit dans une pluie torrentielle. Je connais les noms de la chienne la plus méchante de Valombre et des vingt dernières personnes qu'elle a mordues. Bien sûr que je sais pourquoi tu es venu.

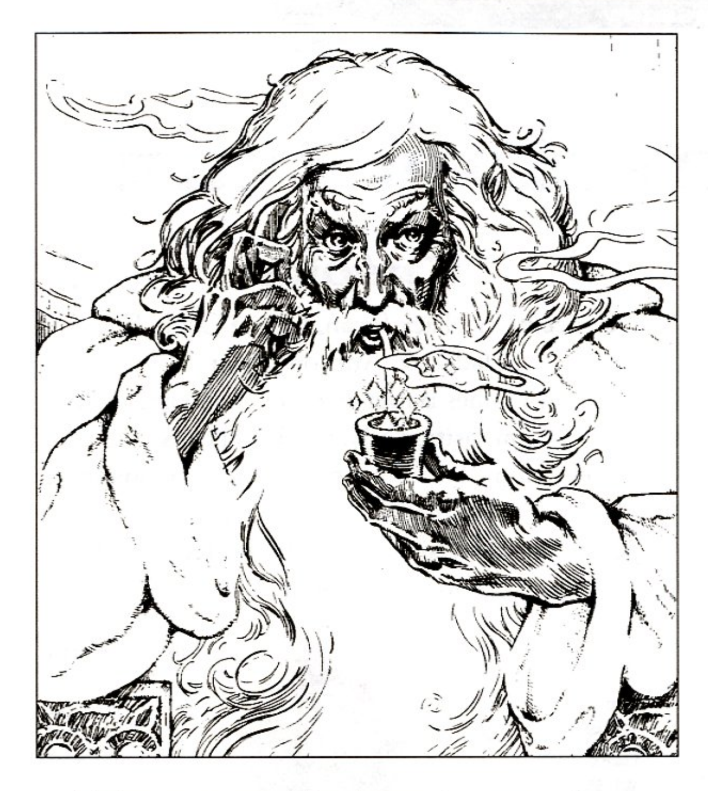
Vous lisez dans mon esprit. Votre magie est puissante !

C'est ça. Mais, hum, en fait c'est ta mère qui m'a dit que tu venais. Je l'ai rencontrée la semaine dernière quand j'étais en train d'acheter des œufs à la ferme de Bestil. Elle m'a dit que son fils aîné mourait d'envie de voir le monde. Elle dit que tu connais les coutumes des gens — au moins assez pour te débrouiller — mais que tu est quelque peu ignorant des habitudes des régions sauvages.









Maintenant, considère le cas de mon petit-neveu. Très brave, mais avec le grenier un peu vide, si tu suis ma pensée. S'il était venu me voir avant d'essayer d'attraper la chose dans le bocal là-bas… enfin, c'est une autre histoire pour un autre moment.

Qu'est-ce qui ne va pas fils ? Tu es sourd ? J'ai dit entre ! Prends un siège et mets-toi à ton aise. Enlève ces livres de ce banc.

Ce livre gris est en feu !

Quel livre gris ? Oh, ce livre gris. Il fume toujours un peu. Enlève-le juste — avec précaution — et pose-le sur ces barils d'herbes.

Adonc, où en étions-nous ? Ah oui. Un jeune fougueux, impatient de se faire un nom. Je connais le genre. Tu as entendu les histoires sur les Pics du Tonnerre et les Marais Reculés, mais tu veux voir par toi-même si ces histoires sont vraies. Une fois que je t'aurais éduqué, quels seront tes projets ? Explorateur ? Pisteur ? Négociant ?

Je ne suis pas encore décidé.

Chasseur de trésors ?

Pouvons-nous continuer ?

Hmph. Je vois que quelques bonnes manières ne te feraient en outre point de mal. Mais ne compte pas sur Elminster pour tout t'apprendre. Où en étions-nous ? Ah oui. Ta mère m'a dit que tu es travailleur et aussi pointu qu'une dent de slaade. Elle dit aussi que tu n'es pas mauvais avec une épée, que tu peux lire une carte et que tu maîtrises une langue ou deux. Et que tu as assez de bon sens pour ne pas serrer la main à un revenant. Mais si tu projettes d'aller t'aventurer à travers les étendues sauvages et espères revenir à la maison en seul morceau, tu as besoin de connaître la faune. Et j'ai quelques ouvrages par ici — quelque part — qui t'apprendront tout sur l'ordre naturel.

L'ordre naturel ?

Il y a une raison pour laquelle le maïs ne pousse pas dans le Grand Glacier, pourquoi les ours polaires ne vivent pas dans la Montagne de l'Orée du Désert. Le monde est ainsi conçu que chaque organisme a sa propre place et son propre rôle. Un équilibre existe entre toutes les choses vivantes et leur environnement. Énoncé plus simplement, tout affecte tout et inversement.

Est-ce important à savoir ?

Cela dépend si tu veux vivre pour avoir des petits-enfants. Viens par là — attention à la bouteille — et jette un coup d'œil à la fenêtre.

Tu vois le vieil homme qui pousse la brouette ? Celui avec son bras en écharpe ? C'est Flécheur Bocaud, un bon cultivateur de blé, mais un piètre étudiant de la nature. Un corbeau géant l'a mutilé et lui a presque arraché le bras de l'épaule. Les corbeaux sont dociles la plus grande partie du temps, mais Flécheur ne savait pas qu'ils deviennent grincheux à cette époque de l'année, quand ils recherchent une petite amie.

Cela répond-il à ta question ?

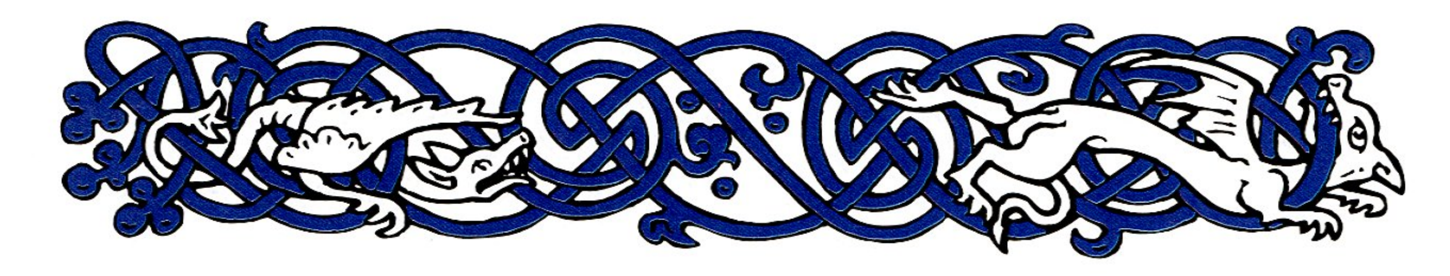
Donnez-moi les livres

Calme-toi. Tu me rappelles le rôdeur qui pensait qu'il pouvait devenir ami avec une hydre parce qu'il était sûr qu'une paire de tête l'aimait. Elles l'aimèrent, d'accord. Elles aimèrent ses bras, ses jambes, ses orteils. Aussi, assieds-toi tranquillement et écoutes. Les livres ne te seront pas d'une grande utilité si tu ne comprends pas ce que tu lis. Et je n'ai pas le temps ni la patience de t'expliquer chaque ligne.

Désolé

C'est mieux.

Tout d'abord, il y a neuf carnets. J'ai seulement écrit le premier, qui rend compte des variations dans les styles et les approches. Les auteurs cependant sont des experts car chacun a étudié en profondeur une région particulière. Étant donné que tous sont des amis et des



collègues, je peux répondre de la précision de leurs renseignements. Mais sois avertis que des préjugés personnels peuvent quelquefois modifier la réalité. Bryn Ohme, par exemple, le gentilhomme responsable du carnet sur les terres habitées, pense que le monde tourne autour de l'agriculture. Par conséquent, Bryn considère l'ordre naturel du point de vue d'un agriculteur et son travail reflète son inclination. Remarque aussi que les auteurs ont obtenu leurs informations à partir de nombreuses sources qui comprennent l'observation directe, les légendes locales, les rapports des rôdeurs et quelques ragots. Pour cette raison, des contradictions peuvent exister entre les versions des auteurs concernant un phénomène identique. Là où il peut y avoir de telles contradictions, considère que la vérité se trouve quelque part au milieu.

En dernier lieu, tes propres expériences vérifieront ou démentiront les conclusions des auteurs. Bien que je n'ai eu ni temps ni l'inclination de réécrire leurs œuvres, j'ai insisté pour que chacun adopte le même format pour le confort du lecteur. Ils s'y sont conformés pour la plupart. Aussi, avec l'exception de ce carnet — dont je discuterai dans un moment — les volumes comprennent les chapitres suivants.

Chaque carnet s'ouvre par une préface autobiographique qui raconte le passé de l'auteur, ses références et ce qui l'a poussé à écrire sur cette région précise. Je les ai encouragés à dire tout ce qu'ils voulaient avec raison. La seule qui m'ait causé quelque souci a été Lyra Solrose. Elle y a inclut beaucoup de réminiscences fleuries à propos d'une — euh — prétendue relation avec moi. J'ai supprimé beaucoup de son boniment pour lui épargner tout embarras.

Puis, le chapitre qui suit est une vue d'ensemble de la région, un exposé général de la géographie et du climat et un coup d'œil sur les points intéressants.

Après cette vue générale, on trouve un regard sur la flore et la faune communes — les arbres, les fleurs, les oiseaux et les bêtes. Bien sûr, même s'ils sont communs, ils peuvent être toujours méchants. Un bourdon peut ne pas être trop incommodant, mais je détesterais tomber par hasard sur une centaine d'entre eux.

Le chapitre suivant est celui que je considère comme le plus crucial. Il concerne les monstres — les magiques, les brutaux, ceux à qui on ne voudrait pas se frotter. Tu y apprendras leurs cycles d'activité : quand ils migrent, quand ils hibernent, quand ils sont d'humeur à se régaler des étrangers. Tu apprendras comment ils interagissent avec les autres créatures dans la région, qui ils terrorisent et qui ils craignent, ce qu'ils mangent et ce qui les mangent. Pourquoi vivent-ils là où ils sont ? Sont-ils territoriaux ? Comment se comportent-ils pendant la saison des amours ? Que pensent-ils des humains ? En bref, tu apprendras ce qui rend ces créatures importantes dans l'ordre naturel de la région et ce que tu as besoin de faire pour te débrouiller avec elles.

Bien sûr, chaque rubrique ne répondra pas à toutes ces questions. Quelques informations ne sont pas particulièrement importantes, d'autres sont simplement inconnues. Et les carnets ne débattent pas de chaque monstre de la région. Il n'y avait pas assez de place pour eux tous, aussi j'ai demandé aux auteurs de faire les difficiles en se concentrant sur les plus importants, les plus inhabituels, les plus dangereux.

En dernier lieu, chaque carnet s'achève par quelques rumeurs sur la région. Beaucoup proviennent de sources fiables, quelques-unes sont des suppositions éclairées, le reste peut être juste des bonnes histoires. Sont-elles toutes vraies ? Est-ce qu'une seule d'entre elles est vraie ? Qui le sait ? Trouve les réponses et fais-le moi savoir.

Aussi voilà. J'irais te chercher le bon ouvrage si tu me dis où tu veux aller.

Partout.

Partout ? Je n'ai pas de livre pour cela.

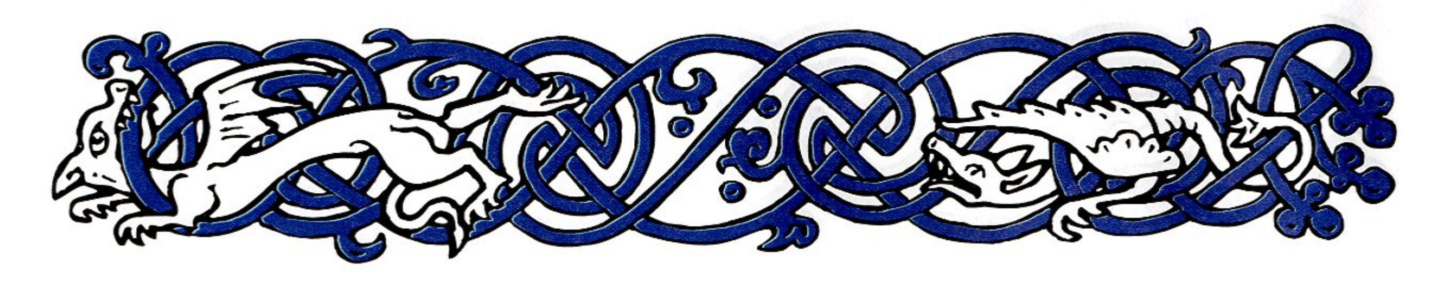
As-tu déjà vu un amphisbène ? C'est un serpent à deux têtes, une à chaque extrémité. Si une tête veut ramper dans un champ et chasser les souris, et si l'autre veut grimper sur un chêne et mastiquer des moineaux, tu sais ce qui se passe ? Il ne va nulle part. Il se tord juste sur le sol et s'embrouille jusqu'à former un nœud.

Procédons autrement. Je vais te citer les régions décrites dans chaque ouvrage et peut-être cela t'aidera-t-il à te décider. Maintenant, fais attention.

Premier carnet : *Une Étude des systèmes organiques naturels et de leurs biotopes.* C'est le mien. Je ne l'ai pas encore complètement terminé. La perfection prend du temps, tu sais cela ! — mais quand il sera achevé, ce sera le traité définitif sur la science de l'ordre naturel. Les informations que j'ai réunies s'appliquent au monde entier et pas seulement à une région particulière.

Second carnet : *Cormanthor.* Cormanthor, aussi appelé les bois elfiques, était peut-être le royaume elfe le plus puissant de tous les temps. Le livre ne s'occupe guère des elfes mais plutôt de la forêt en elle-même et de



la flore et de la faune qui y vivent — ce qui compose en effet sa puissance sauvage. C'est probablement le système naturel le plus complexe traité dans les carnets et qui ne comprend pas seulement les forêts (en fait plusieurs d'entre elles) mais aussi les ruines de Myth Drannor. La magie de Myth Drannor a eu des effets puissants sur les bois elfiques — quelques-uns bénéfiques mais beaucoup de néfastes.

Troisième carnet : *L'Anauroch.* L'Anauroch, le Grand Désert, est sec, désolé et mortel. Une steppe où l'eau est plus précieuse que les diamants et où un jour frais est aussi rare qu'un orque cultivé.

Quatrième carnet : *Les Pics du Tonnerre et les Cornes des Tempêtes.* Ce sont les deux plus formidables chaînes de montagnes du monde. Presque impénétrables, foyers des vautours, des brigands et des dragons. Le temps ici est presque aussi traître que les sommets eux-mêmes, avec des tempêtes de vents, assez fortes pour raser les arbres les plus hauts et des blizzards pouvant déverser trois mètres de neige en une heure.

Cinquième carnet : *Les Marais Cormyréens.* Des terres marécageuses et des marais d'une taille stupéfiante, un refuge pour les serpents, un cauchemar pour les hommes. Chaud, humide et misérable.

Sixième carnet : *Les Rocterres et les Marches Gobelines.* Deux plaines désolées. La première est une cuvette de poussière desséchée, la seconde un désert jonché de rochers. Les deux grouillent de monstres.

Septième carnet : *Le littoral de la Mer des Étoiles Déchues.* Une côte qui abonde en créatures terrestres et aquatiques.

Huitième carnet : *Le Grand Pays Gris de Thar.* As-tu un lourd manteau ? C'est une steppe amèrement froide où les températures chutent assez bas pour geler tes globes oculaires.

Neuvième carnet : *Les Terres habitées.* Il couvre les terres arables du Cormyr, de la Sembie et des Vaux, où les humains tentent de vivre en harmonie avec les natifs. Dans ce cas, les natifs comprennent une grande variété d'animaux et de monstres, dont quelques-uns ne s'extasient pas d'avoir des voisins humains.

Voilà. Adonc, dis-moi : où veux-tu aller ?

Je ne suis pas sûr…

Toujours incertain ? Je pense que tu dois avoir un peu de sang d'amphisbène dans les veines, mon ami.

J'ai une idée. Prends toute la pile. Commence avec mon ouvrage, *une Étude des Systèmes organiques naturels et de leurs biotopes*. Tu y trouveras des concepts qui s'appliquent à toutes les régions décrites dans les volumes suivants. Cela te donnera une base pour comprendre ce que les autres auteurs ont à dire. J'ai marqué les passages significatifs.

Après avoir fini, reporte-toi aux autres livres qui ont excité ton engouement. Tu n'as pas besoin de les lire dans l'ordre. Tu n'as même pas besoin de tous les lire. Concentre-toi sur ce qui te semble intéressant. Qu'en penses-tu ?

Magnifique. Je le ferais. Mais puis-je d'abord poser une question ?

Certes.

Et à propos du cafard ?

Le cafard ? Je te l'ai dit, ce n'est pas un cafard ! Viens par là. Regarde bien. Est-ce que cela ressemble à une tête de cafard ?

On dirait un crâne.

Mon ami, ceci est un licheleur, une des créatures les plus détestables au monde. Il a le corps d'un insecte, une tête en forme de crâne humain et le tempérament d'un serpent à sonnettes. Écoute-le siffler. Si jamais tu en rencontres un dans ta cuisine, plie bagages.

Ce spécimen particulier rampait autour du Pot de Farine, une des meilleures boulangeries de Valombre. Mon neveu, qui s'imaginait être un grand collectionneur, a essayé de l'attraper avec un filet. La chose lui a bondi à la gorge. Le temps que j'arrive, le licheleur lui avait presque séparé la tête du cou. J'envisage de l'étudier un moment puis de lui offrir un aller simple pour le Mont Bandalin.

Le volcan ?

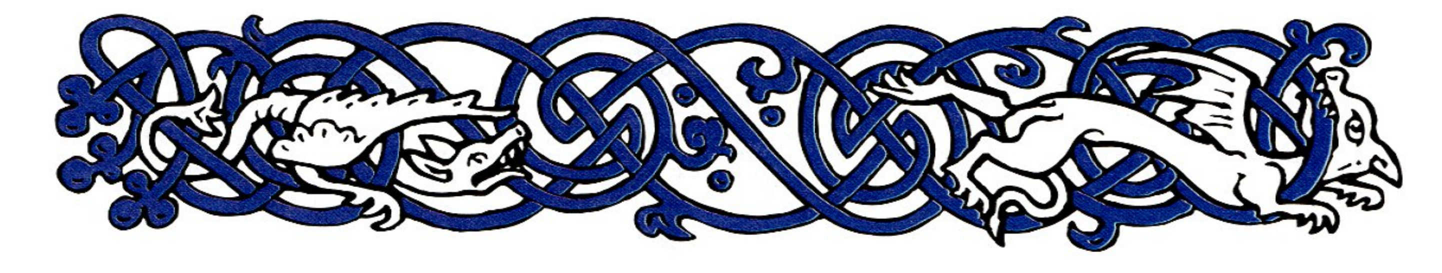
Au moins, tu connais ta géographie.

Comment un licheleur s'est-il retrouvé dans une boulangerie ?

Continue de lire et tu le sauras.







Extraits de

Une Étude des systèmes organiques naturels et de leurs biotopes

par Elminster de Valombre

Diversité

Le monde est vaste et varié. Il comprend des montagnes imposantes, des jungles épaisses et des mers très étendues. Il y a des régions si froides que la neige n'y fond jamais, d'autres si chaudes que la pluie se change en vapeur quand elle touche le sol.

C'est cette variété d'environnements qui explique la variété de la vie. Lors de mes voyages, j'ai répertorié 73 espèces distinctes de pins, du sapin bleu du Grand Glacier au caroubier à aiguilles des Îles Pirates. J'évalue le nombre d'espèces de poissons à plus de cinq mille. Le nombre des espèces d'insectes excède probablement celui des grains de sable sur les côtes de la Langue du Dragon.

Chaque environnement, peu importe à quel point il est hostile à l'homme, est compatible avec une forme de vie ou une autre. La diversité et la faculté d'adaptation des organismes sont stupéfiantes.

Chaînes alimentaires

Les organismes qui occupent un environnement particulier peuvent être classés dans une chaîne en fonction de ce qu'ils consomment. Le dragon mange le sanglier, le sanglier mange le serpent noir, le serpent noir mange la souris des champs. On peut apprendre beaucoup sur le rôle d'un organisme dans son environnement en déterminant sa place dans la chaîne alimentaire.

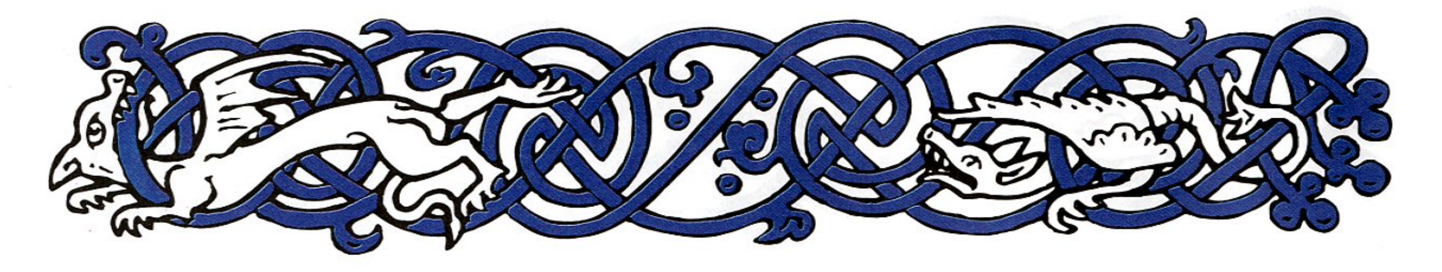
Dans beaucoup d'environnements naturels, les organismes peuvent être ordonnés selon la hiérarchie suivante. L'astérisque (*) signifie "consomme" comme dans "les herbivores consomment la végétation". La catégorie "Carnivores majeurs" fait référence aux plus grands et aux plus violents carnivores de la région. Les "Carnivores mineurs" sont les plus petits et les moins agressifs. Les noms entre parenthèses indiquent les espèces représentatives d'un environnement de jungle typique.

Carnivores majeurs
(couatl)
*
Carnivores mineurs
(belette)
*
Herbivores
(écureuil rayé)
*
Végétation
(gland)

Pour davantage de précisions, les carnivores peuvent se subdiviser en catégorie majeure (couatl), intermédiaire (singe carnivore) et mineure (belette). Des subdivisions supplémentaires sont possibles.

Ce modèle de chaîne alimentaire peut aider à déterminer quelles espèces dominent leur environnement. Généralement, plus un organisme a une position élevée dans la chaîne, plus il jouit d'une grande liberté de mouvement et plus il représente une menace pour l'organisme sous lui. Dans cet exemple, le couatl domine la belette, l'écureuil rayé craint les carnivores au-dessus de lui.

Quelques organismes peuvent ne pas s'accorder avec soin avec ce modèle. Techniquement, un omnivore appartient à la catégorie des herbivores et à celle des carnivores. Des capacités spéciales — comme des pouvoirs magiques — et une intelligence



élevée peuvent efficacement déplacer un organisme vers une catégorie plus élevée. On peut affirmer, par exemple, que les humains dominent tout environnement dans lequel ils habitent. Là encore, quand on essaie de comprendre comment une créature entretient des relations avec ses voisins, cette modélisation peut être utile.

Un deuxième type de chaîne range les organismes selon leurs quantités. Le symbole > signifie "est supérieur à" comme dans "la quantité de plantes est supérieure à la quantité d'animaux".

Quantité de plantes
(fleurs sauvages, herbe)
>
Quantité d'herbivores
(cerfs, orangs-outans)
>
Quantité d'omnivores
(opossums, limaces géantes)
>
Quantité de carnivores
(tigres, crocodiles)

Le modèle nous aide à estimer la taille générale d'une population. Plus un organisme est en haut de la chaîne, plus il y en aura de son espèce. La végétation soutient essentiellement toute la chaîne alimentaire. Si trop peu de plantes sont disponibles, les herbivores s'éteindront finalement, ne laissant rien à manger aux omnivores et aux carnivores. Beaucoup de systèmes naturels, par conséquent, contiennent plus de plantes que d'herbivores, plus d'herbivores que d'omnivores, plus d'omnivores que de carnivores. Un voyageur qui étudie une région qui soutient seulement une poignée d'espèces herbivores peut même s'attendre à rencontrer quelques espèces omnivores. À l'inverse, s'il y a une grande variété de carnivores présents, ce voyageur peut s'attendre à trouver un plus grand nombre d'omnivores.



Deux cas méritent une attention particulière : les mangeurs de matière (comme les galeb duhr qui ne mangent que des rochers) et les mangeurs d'énergie (comme l'œillaile qui subsiste, à ce que l'on présume, d'énergie magique). Sur une chaîne alimentaire, les mangeurs de matière et d'énergie ont le même statut que les plantes. Tout comme un chêne qui absorbe les minéraux du sol, il en va de même pour les galeb duhr qui se régalent des pierres de la terre. Comme une marguerite qui est nourrie par la lumière du soleil, un œillaile tire sa subsistance de l'énergie autour de lui.

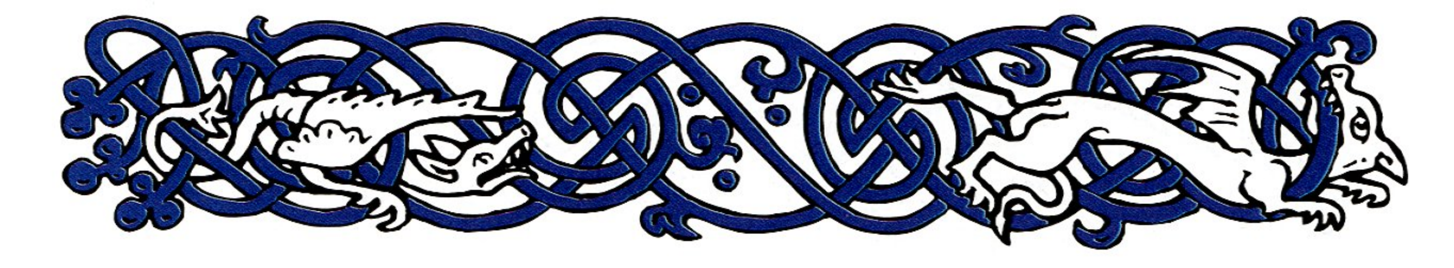
Mais à la différence des plantes, le galeb duhr et l'œillaile sont rarement mangés par les autres créatures. C'est la disponibilité de rochers et d'énergie, et non la présence de prédateurs, qui régule leurs populations. Un environnement où toutes les matières irradient la magie — prétendu se situer dans certains plans alternatifs d'existence — peut théoriquement subvenir aux besoins d'une quantité infinie d'œillailes. Une pensée vraiment effrayante…

Contrôle des populations

En plus des chaînes alimentaires, la nature a une variété d'autres méthodes pour réguler les populations. En voici quelques exemples.

Suppression

Beaucoup d'organismes, les plantes en particulier, ont développé des façons d'inhiber la croissance de leurs propres fruits. L'arbre fétide adulte produit une poussière semblable au poivre sur ses feuilles et qui est ensuite répandue par l'eau sur le sol environnant. La



poussière empoisonne beaucoup des jeunes plants dans la zone, réduisant la compétition pour les substances nutritives et l'eau.

Compétition

Généralement, deux espèces qui dépendent d'une même source de nourriture ne peuvent habiter indéfiniment dans le même environnement. À la longue, une espèce vient à dominer, habituellement par supériorité numérique, et force l'autre à partir ou à s'éteindre. Occasionnellement, l'espèce la moins populeuse s'adaptera en modifiant son régime. Il y a des milliers d'années, une espèce d'ombre des roches et une race de crapauds de feu rivalisaient pour la larve de l'ankheg dans les cavernes sous le massif des Grands Pitons. Alors que la population des ombres des roches augmentait, en consommant quasiment toutes les larves, les crapauds de feu se sont adaptés en apprenant à manger les scarabées et d'autres insectes. N'étant plus rivales, les deux espèces ont continué à prospérer dans cette région.

Cycles saisonniers

Les changements climatiques régulent certaines populations sur une base cyclique. Le printemps dans le Bois du Crépuscule produit une abondance de seigle cendré, qui provoque une explosion de la population des blaireaux-souris (des rongeurs de la taille d'un petit blaireau). Le nombre accru de blaireaux-souris donne plus à manger aux vipères huppées. À la fin de l'été de l'année suivante, la population des vipères huppées atteint son maximum, augmentant la compétition pour les blaireaux-souris. Invariablement, un hiver rigoureux prend son tribut de reptiles et la population se réduit. Quand l'été arrive, le seigle cendré repousse, la population des blaireaux-souris augmente et les vipères recommencent à se multiplier.

Les Règles du Lapin

Il y a des années, j'avais entrepris une expédition dans les bois près de Myth Drannor. Je n'avais pas vu un visage humain — voire vaguement humain — depuis plusieurs semaines et je me languissais d'une compagnie. Quand j'étais jeune, j'avais élevé des lapins comme animaux familiers et je les savais gentils bien qu'étant des compagnons quelque peu froids. Durant la journée, j'avais remarqué des douzaines de lapins roux qui gambadaient dans les broussailles. Je décidai d'en traiter un en ami.

Je repérerai un spécimen convenable, un mâle séduisant avec une queue en houppette et des yeux verts brillants. J'étendis ma main, paume ouverte pour ne pas l'effrayer. À ma grande surprise, il croassa comme un corbeau, se dressa sur ses pattes postérieures et partit en bondissant.

Cette nuit là, je méditai sur mon expérience avec ce lièvre inhabituel. Je suis arrivé à la conclusion que l'échec à nouer contact était entièrement de ma faute, la conséquence de fausses suppositions. Séance tenante, je commençai alors à formuler ce que j'appelle les Règles du Lapin, des principes généraux applicables à toutes les créatures, aux animaux sauvages comme aux monstres. Un voyageur ferait bien de se rappeler ces principes quand il rencontre une créature hors de son pays natal.

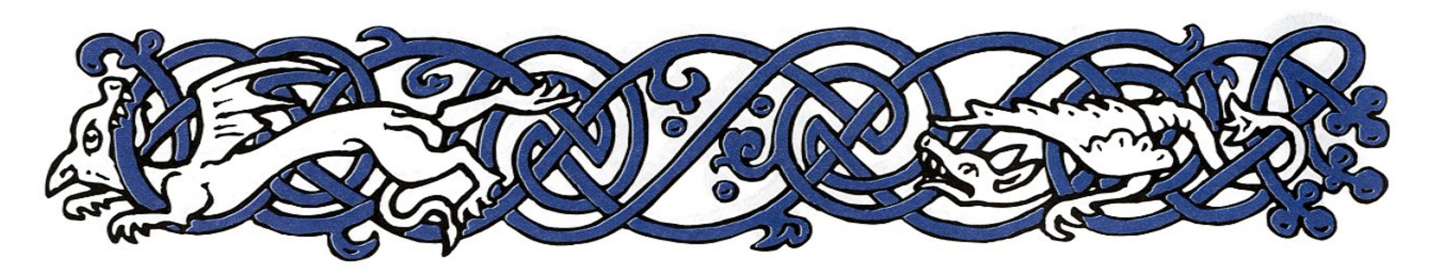
Première règle

Un lapin n'est pas toujours un lapin. C'est à dire qu'un lapin d'une région ne se comporte pas nécessairement comme le lapin d'une autre région, même s'ils peuvent sembler identiques. J'ai découvert un lapin dans la Forêt d'Hullack qui dormait sur le dos, ses pattes en l'air. Une espèce du Valherse peut tourner ses yeux dans des directions opposées. J'ai entendu parler d'un lapin du Bois de Bryn qui non seulement siffle comme un canari mais à qui on peut aussi apprendre un répertoire impressionnant d'airs. Un hippogriffe de l'Échine du Dragon peut être docile, voire passif, alors que son cousin du Bief de l'Anneau peut être rapide pour passer à l'attaque. Il est souvent impossible de faire ces distinctions à partir d'observations fortuites. Comme dans le cas de l'hippogriffe nerveux, l'expérience peut être un cruel professeur.

L'apparence physique d'un animal peut aussi dramatiquement varier d'une région à l'autre. Le pseudodragon en est un frappant exemple, démontré par les schémas qui se trouvent ailleurs dans ce chapitre. Toutes les variations montrent des attitudes et des manies quasiment identiques. Ils diffèrent seulement en apparence.

Seconde règle

Un lapin ne veut pas être riche. Abruti est le voyageur qui considère que toutes les créatures partagent ses buts et ses émotions. Un écureuil peut



convoiter un bracelet d'argent, mais seulement parce qu'il admire le métal étincelant et non parce qu'il désire la richesse ou impressionner ses compagnons. Qui douterait qu'un crocodile qui se dore au soleil éprouve du plaisir ? Mais il semble improbable qu'un crocodile connaisse la passion ou la pitié. Un ankheg ne peut être sensible aux sentiments. Un cube gélatineux ne réagit pas à la flatterie.

L'observation, l'expérimentation et la lecture attentive des textes savants sont de bonnes façons d'apprendre les nuances du comportement animal. Mais se demander comment un homme réagirait dans une situation similaire est rarement la meilleure approche.

Tierce règle

Un lapin ne reste pas toujours en place. Bien que je n'ai jamais vu un lapin à la plage, cela ne me surprendrait pas si j'en voyais un. Malgré le fait que beaucoup d'animaux sont associés à des habitats spécifiques, on peut les trouver quasiment partout. Des collègues m'ont parlé de grouilleux qui vivent dans de grossières péniches sur le Lac des Dragons et je sais de source sûre qu'une espèce rare de couatl niche dans les montagnes de l'Anauroch.

Quelques-uns utilisent l'expression *monstres errants* pour décrire des créatures rencontrées dans des lieux inhabituels ou pour celles qui s'écartent de leurs tanières sans raison apparente. Toutefois, les motifs de cette soif d'errance sont nombreux et variés. Une gorgone nomade peut tenter d'étendre son territoire. Une envie irrésistible d'exploration peut motiver un batrasog curieux. Des leucrottas mâles sont connues pour voyager sur des centaines de kilomètres afin de trouver une compagne convenable. Dans tous les cas, il est conseillé aux voyageurs d'approcher de tels monstres errants avec précautions ; quels que puissent être leurs buts, ces créatures peuvent ne pas bien accepter une interférence humaine.





Tables de rencontre



Les pages suivantes contiennent des tables dépendante de chaque livret de cette boîte. Notez que chaque section reprend la même couleur de fond que le livre auquel elle fait référence afin d'en faciliter l'emploi. Le MD peut utiliser ces tables pour générer des rencontres aléatoires ou pour donner aux joueurs une idée de la diversité des espèces dans chaque région. Ces tables ne sont en aucun cas exhaustives. Les MD doivent se sentir libres de les compléter avec les espèces appropriées à partir des autres produits AD&D ou avec des créatures de leur propres crus.

Le *Bestiaire Monstrueux* et ses différents appendices ont servi de source principale pour les tables. Les MD doivent se référer à ces volumes pour les caractéristiques et les informations sur le comportement. Les trésors des créatures, s'il y en a, sont laissés à la discrétion du MD.

Cormanthor

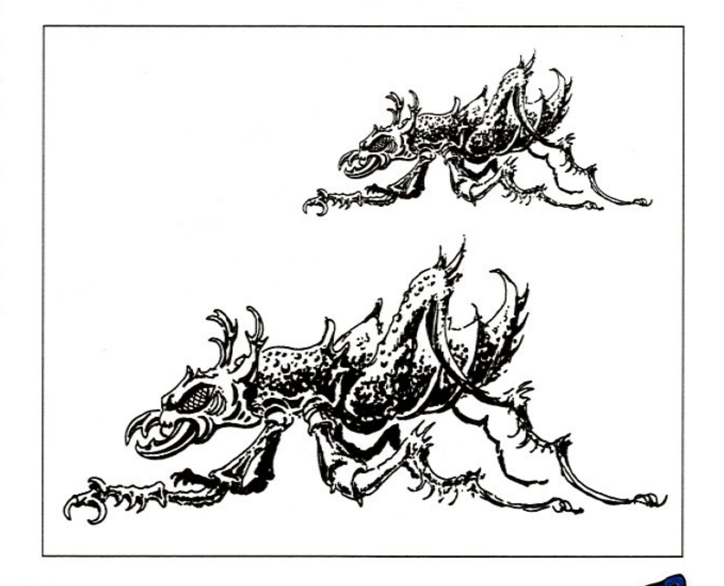
Voir le livret *Cormanthor* pour les définitions de lisière, bois médian et bois étoilé. Ce livret contient aussi des informations importantes sur les créatures énumérées en italique.

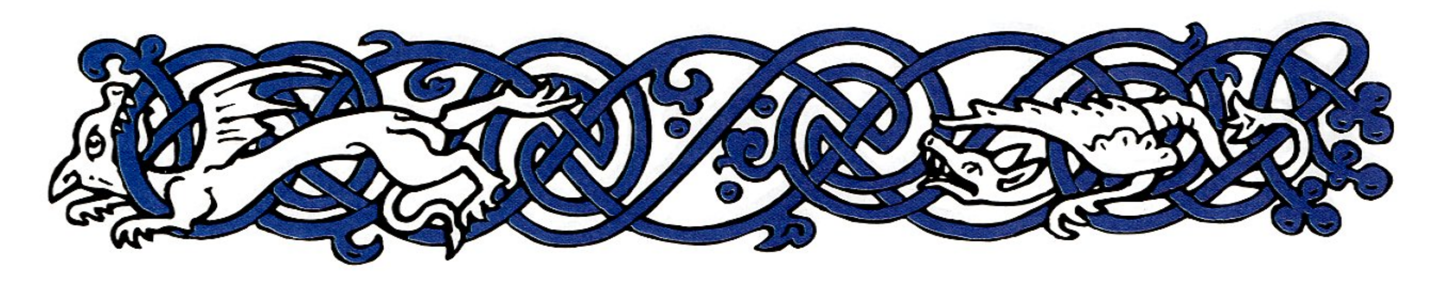
La table "Choix du MD : monstres spéciaux" comprends des créatures exceptionnellement dangereuses ou inhabituelles. Les tables des petits mammifères et des volatiles peuvent être utiles quand les joueurs sont à la recherche de nourriture. La table des monstres aquatiques couvre la rivière Ashaba, l'Elfine, le Lac Sembre et tous les autres cours d'eau de Cormanthor.

Quand il détermine le nombre de créatures apparaissant dans une rencontre, le DM doit considérer la taille et la force du groupe et agir en fonction.

Rencontres de la lisière

Jet de 1d20	Rencontre
1-3	Insecte (lancer 1d6 : 1 = fourmi géante, 2 = bourdon, 3 = frelon géant, 4 = punaise tueuse, 5 = guêpe géante, 6 = taon géant)
4	Troupeau d'animaux (lancer 1d4 : 1 = cerf, 2 = mouton, 3 = bétail sauvage, 4 = antilope)
5	Chien sauvage
6	Loup
7	Rat (lancer 1d4 : 1-3 = normal, 4 = géant)
8	Leucrotta
9	*Essaim de mouches à feu*
10	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
11-14	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
15-17	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
18-19	Créature du bois médian (lancer ou choisir sur la table des rencontres du bois médian)
20	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)



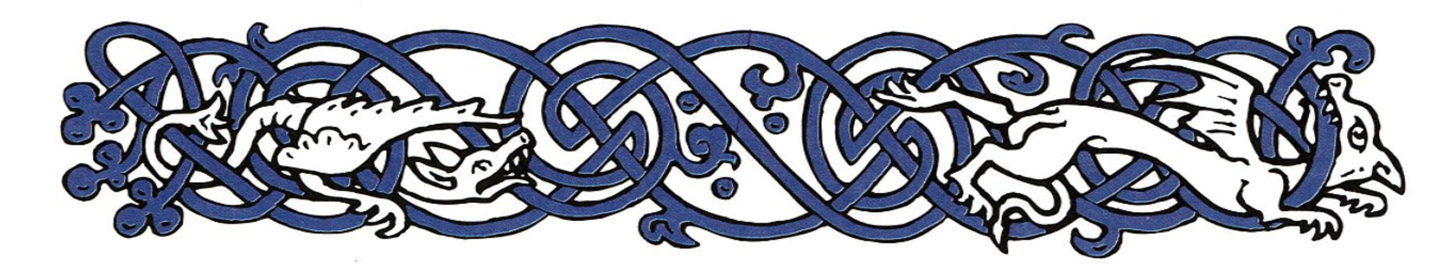


Rencontres du bois médian

Jet de 1d100	Rencontre
1-3	Sanglier sauvage
4-5	*Aurivore*
6-8	Serpent (lancer 1d4 : 1-3 = normal constricteur, 4 = normal venimeux)
9-11	Loup
12-15	Chauve-souris (lancer 1d8 : 1-3 = commune, 4-5 = grande, 6 = énorme, 7 = azmyth, 8 = nyctère chasseresse)
16-18	Scarabée (lancer 1d4 : 1 = bombardier, 2 = scolyte, 3 = de feu, 4 = cerf-volant)
19-21	Troupeau d'animaux (lancer 1d4 : 1 = cerf, 2 = mouton, 3 = bétail sauvage, 4 = antilope)
22-23	Guépard
24-25	Chien esquiveur
26-27	Pseudodragon
28-29	Troll
30-31	Hobgobelin
32-33	Chat sauvage
34-35	Cheval sauvage
36-42	Insecte (lancer 1d6 : 1 = aratha, 2 = horax, 3 = tique géante, 4 = termite moissonneur géant, 5 = pernicon, 6 = mante religieuse titanesque)
43-45	Mille-pattes (lancer 1d6 : 1-3 = géant, 4-5 = énorme, 6 = mégalo)
46-49	Rat (lancer 1d4 : 1-3 = normal, 4 = géant)
50-51	Satyre
52-53	Esprit-follet (lancer 1d6 : 1-2 = standard, 3-4 = pixie, 5 = atomie, 6 = grig)
54-55	Toile d'araignée vivante
56-63	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
64-72	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
73-80	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
81-85	Créature de la lisière (lancer ou choisir sur la table des rencontres de la lisière)
86-95	Créature bu bois étoilé (lancer ou choisir sur la table des rencontres du bois étoilé)
96-00	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)

Rencontres du bois étoilé

Jet de 1d100	Rencontre
1-4	Orque
5	*Bulette*
6	*Centaure*
7	Grouilleux
8	*Gorgone*
9	Pyrosilic
10	*Tertre errant*
11-12	*Ours-hibou*
13	*Naga aquatique de Cormanthor* (lancer 1d6 : 1-4 = adolescent, 5-6 = adulte)
14-15	*Worg*
16	Cockatrice
17-19	Loup noir
20-22	*Strige*
23	Basilic
24-26	Ours (lancer 1d4 : 1-3 = noir, 4 = brun)
27	Ettercap
28	Chat elfique
29	Pseudodragon
30-31	Dryade
32-33	Lycanthrope (lancer 1d6 : 1 = sanglier-garou, 2 = chiroptère-garou, 3 = renard-garou, 4 = corbeau-garou, 5 = loup-garou, 6 = ours-garou)
34-35	Gnoll
36	Boasilic
37	Chos'souris*
38-40	Mort-vivant (lancer 1d6 : 1 = goule, 2 = blême, 3 = squelette, 4 = zombie commun, 5 = monstre zombie, 6 = fantôme)
41	Cerfée**
42-43	Gnome des forêts
44	Mucal
45	Naga ténébreux*
46-48	Kobold
49	Naga squelettique**



Rencontres du bois étoilé (suite)

Jet de 1d100	Rencontre
50	Cerf sauvage
51	Nymphe
52-53	Ogre
54-55	Scorpion (lancer 1d6 : 1-3 = grand, 4-5 = énorme, 6 = géant)
56-60	Serpent (lancer 1d6 : 1-2 = constricteur géant, 3-4 = venimeux géant, 5 = amphisbène, 6 = ailé)
61-64	Araignée (lancer 1d6 : 1-2 = grande, 3-4 = énorme, 5 = géante, 6 = titanesque)
65	Muloup
66	Aratha**
67-70	Mammifère géant (lancer 1d4 : 1 = moufette, 2 = porc-épic, 3 = belette, 4 = phacochère)
71-76	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
77-83	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
84-87	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
88-95	Créature du bois médian (lancer ou choisir sur la table des rencontres du bois médian)
96-00	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)

* Voir la boîte des Royaumes Oubliés
** Voir la boîte des Ruines de Myth Drannor

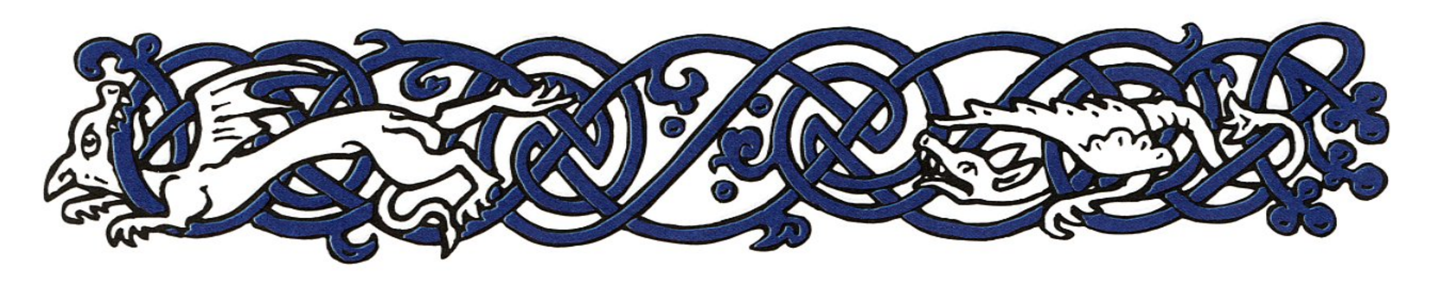






Monstres spéciaux

Jet de 1d20	Rencontre
1	Manticore
2	*Sylvanien*
3	Chimère
4	*Dragon vert*
5	Autre dragon (lancer 1d6 : 1-2 = rouge, 3-4 = noir, 5 = cuivre, 6 = or)
6	*Tertre errant serpentin*
7	Couatl
8	Wiverne
9	Banshee
10	Béhir
11	Licorne
12	Égaré
13	Firbolg
14	Attrapeur des forêts (mineur)
15	Naga ténébreux
16	Pégase
17	Feu follet
18	Tyrannœil
19	Sorcière verte
20	Dracoliche



Petits mammifères

Jet de 1d12	Rencontre
1	*Lapin épineux*
2	Porc-épic
3	Moufette
4	Belette
5	Renard
6	Hérisson
7	Opossum
8	Cochon sauvage
9	Lapin (normal)
10	Raton laveur
11	Écureuil (lancer 1d6 : 1-3 = normal, 4-5 = volant, 6 = noir géant)
12	Blaireau

Volatiles

Jet de 1d12	Rencontre
1	Hirondelle
2	Pic-vert
3	Oiseau bleu
4	Dindon sauvage
5	Faucon sanguinaire
6	Faucon pèlerin
7	Hibou (lancer 1d6 : 1-4 = normal, 5 = géant, 6 = parleur)
8	Corbeau (lancer 1d4 : 1-2 = normal, 3 = géant, 4 = énorme)
9	Vautour (lancer 1d4 : 1-3 = normal, 4 = géant)
10	Faisan
11	Oie sauvage
12	Boobrie

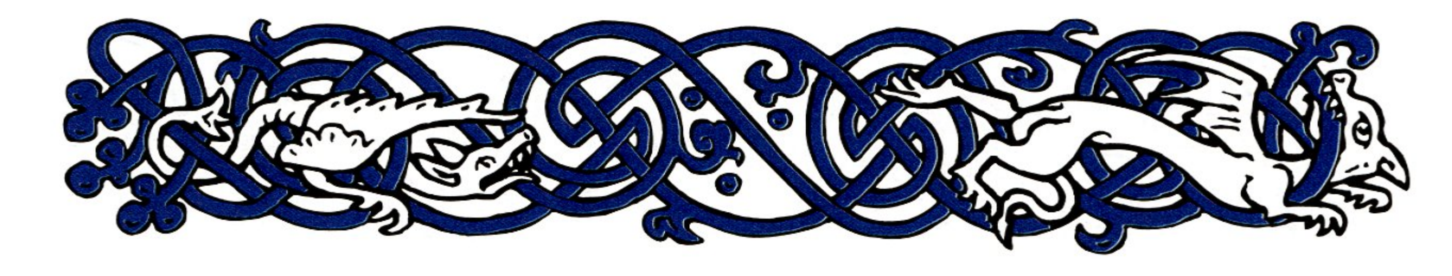
Monstres aquatiques

Jet de 1d20	Rencontre
1-9	Poisson d'eau douce (lancer 1d6 : 1 = truite, 2 = perche, 3 = carpe, 4 = poisson-chat, 5 = loricaire, 6 = poisson-lune)
10	*Jeune naga aquatique de Cormanthor* (lancer 1d4 : 1-3 = œuf, 4 = nouveau-né)
11-12	Poisson-chat géant
13-15	Grenouille (lancer 1d4 : 1-2 = géante, 3 = tueuse, 4 = venimeuse)
16	Écrevisse géante
17	Orphie géante
18	Brochet géant
19	Araignée d'eau géante
20	Sangsue gutturale

Végétation inhabituelle

Jet de 1d10	Rencontre
1	*Fongus violet de Cormanthor*
2	Obliviax
3	Arbre au pendu
4	Rampeur jaune
5	Étrangleur
6	Vif-aubier
7	Drosère géant
8	Piège à homme
9	Arbre fétide
10	Lance-épines





L'Anauroch

Les MD doivent prendre note de l'organisation des tables. Parce que ces tables sont ainsi détaillées, le nom de la rencontre est d'abord donné, suivi ensuite du résultat du jet du d100 pour chaque catégorie. Par exemple, en utilisant la table du désert profond : "Voyageur bédain, 52-55, —" signifie que sur un jet de pourcentage de 52, 53, 54 ou 55, les groupes qui voyagent de jour dans le désert profond rencontreront un Bédain. Il n'y a aucune chance pour qu'une telle rencontre se fasse la nuit dans le désert profond.

Les rencontres de l'Épée comprennent trois sections, chacune divisée en rencontres diurnes et nocturnes. Ces sections couvrent le désert profond, les oasis et les collines et montagnes. Pour la Plaine des Pierres Dressées, il y a des divisions diurnes et nocturnes. Cette section contient aussi une table mineure à utiliser près ou dans la Rivière des Gemmes, table qui est ainsi intitulée.

La troisième section, sur les rencontres de la Haute Glace, est encore divisée en listes diurnes et nocturnes. La section des remarques contient des informations utiles pour adapter la taille des rencontres aux plans (ou aux caprices) des DM.

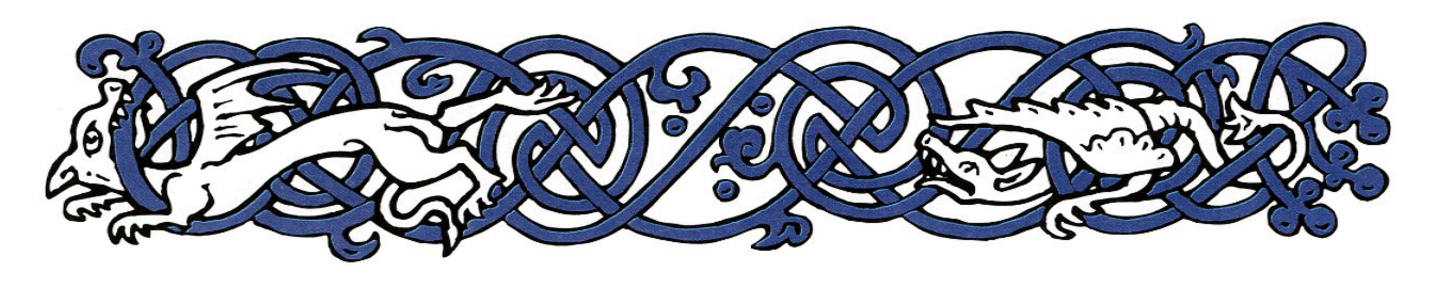
Les noms des créatures en italique sont référencés dans le livret sur l'Anauroch.

Rencontres de l'Épée : désert profond

Rencontre	Jour	Nuit
Insectes	01-10	01-08
Nuée d'insectes	11-14	09-12
Faucon/vautour	15-22	13-18
Araignée venimeuse	23-25	19-23
Scorpion	26-30	24-30
Serpent	31-32	31-35
Lézard	33-34	36-40
Chauve-souris	35	41-49
Rongeur	36-38	50-52
Chacal	39-40	53
Antilope	41-44	—
Lion	45-46	54-55
Chameau sauvage	47-51	—
Voyageur bédain	52-55	—
Sorcière bédaine	56	56
Tribu bédaine	57-60	57-59
Étranger	61-62	60
Araignée géante	63-64	61-63
Scorpion géant	65-68	64-67
Serpent géant	69-70	68-70
Orpsu	—	71
Laerti	71	72-76
Goule	72	77-78
Blême	73	79
Fantôme	74	80-81
Âme-en-peine	75	82
Spectre	76	83
Lamie	77-79	84-86
Basilic	80-81	—
Hatori	82-83	87
Dragon bleu	84	88
Dragon d'airain	85-86	89-90
Dragon jaune	87-88	91-92
Dragon brun	89-90	93
Dragonne	91-92	95
Androsphinx	93-95	96
Gynosphinx	96-97	97
Shedu	98	—
Flagelleur mental	99	98-99
Tyrannœil	00	00

Rencontres de l'Épée : oasis

Rencontre	Jour	Nuit
Insectes	01-10	01-09
Nuée d'insectes	11-13	10-11
Faucon/vautour	14-18	12-15
Araignée venimeuse	19-21	16-18
Scorpion	22-25	19-25
Serpent	26-29	26-29
Lézard	30-33	30-34
Chauve-souris	34	35-40
Rongeur	35-39	41-44
Chacal	40	45
Antilope	41-42	46
Lion	43-44	47-48
Chameau sauvage	45-49	49-50
Voyageur bédain	50-54	51
Sorcière bédaine	55	52
Tribu bédaine	56-61	53-57
Étranger	62-63	58-59
Araignée géante	64-65	60-63
Scorpion géant	66-68	64-69
Serpent géant	69-72	70-73
Serpent heway	73-74	74



Rencontres de l'Épée : oasis (suite)

Rencontre	Jour	Nuit
Orpsu	—	75
Laerti	75	76-79
Goule	—	80
Blême	—	81
Fantôme	76	82
Âme-en-peine	77	83
Spectre	78	84
Lamie	79-81	85-86
Basilic	82-83	87
Dragon bleu	84	88
Dragon d'airain	85-87	89-90
Dragon jaune	88-89	91-92
Dragon brun	90-91	93-94
Dragonne	92-93	95
Androsphinx	94-95	96
Gynosphinx	96-98	97
Shedu	99-00	98
Flagelleur mental	—	99
Tyrannœil	—	00

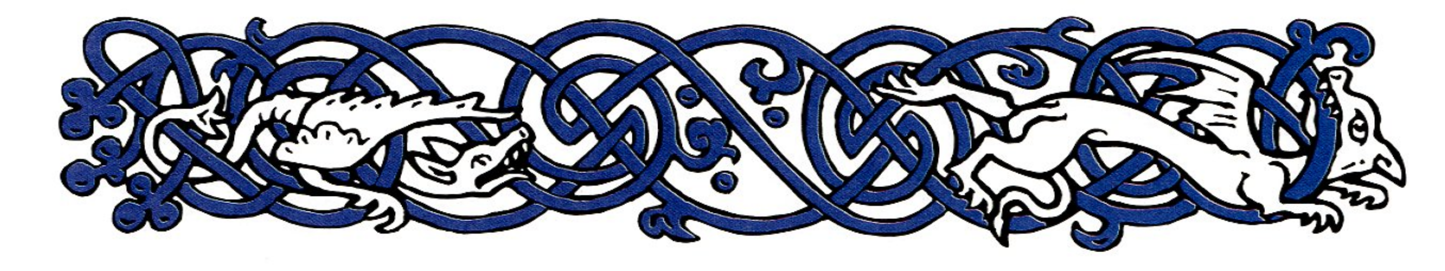
Rencontres de l'Épée : montagnes/collines

Rencontre	Jour	Nuit
Insectes	01-09	01-07
Nuée d'insectes	10-12	08-10
Faucon/vautour	13-17	11-15
Araignée venimeuse	18-21	16-18
Scorpion	22-28	19-22
Serpent	29-32	23-25
Lézard	33-36	26-30
Chauve-souris	37	31-37
Rongeur	38-40	38-41
Chacal	41-42	42
Antilope	43-44	43
Lion	45-48	44-47
Voyageur bédain	49-50	—
Sorcière bédaine	51	48
Tribu bédaine	52-54	49
Étranger	55	50
Araignée géante	56-59	51-52
Scorpion géant	60-64	53-56
Serpent géant	65-68	57-59
Orpsu	—	60-64
Laerti	69	65-70
Goule	70	71-73
Blême	71	74-75
Fantôme	72	76-77
Âme-en-peine	73	78-79
Spectre	74	80
Lamie	75-77	81-82
Basilic	78-80	83
Hatori	81-82	84
Dragon bleu	83	85
Dragon d'airain	84-86	86-87
Dragon jaune	87-88	88-89
Dragon brun	89-90	90-92
Dragonne	91-94	93-95
Androsphinx	95-96	96
Gynosphinx	97-98	97
Shedu	99-00	98
Flagelleur mental	—	99
Tyrannœil	—	00



Rencontres de la Plaine des Pierres Dressées

Rencontre	Jour	Nuit
Insectes	01-06	01-04
Nuée d'insectes	07-08	05
Faucon	09-11	06-09
Vautour	12-13	10-11
Araignée venimeuse	14-16	12-14
Scorpion	17-20	15-20
Serpent	21-22	21-23
Lézard	23-24	24-26
Petit mammifère	25-26	27-28
Chacal	27	29
Chauve-souris	28	30-32
Rongeur	29-30	33-34



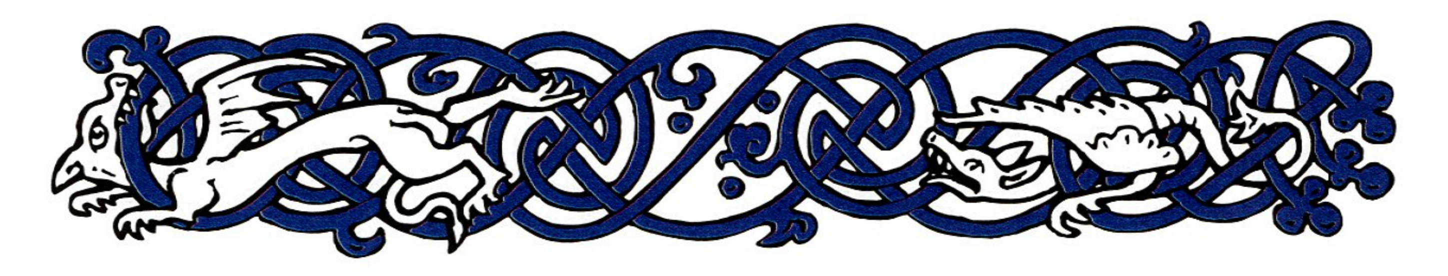
Rencontre	Jour	Nuit
Sanglier sauvage	31-32	35-36
Antilope	33	37
Mouflon	34-36	38-39
Chèvre des montagnes	37-39	40
Lion	40-41	41
Voyageur bédain	42	—
Étranger	43	42
Bandit	44-46	43-44
Hobgobelin	47-49	45-47
Ogre	50-51	48-49
Chien infernal	52	50-51
Leucrotta	53	52-53
Araignée géante	54-55	54
Scorpion géant	56-57	55-56
Serpent géant	58	57-58
Blaireau géant	59-60	59-60
Moufette géante	61	61
Belette géante	62-63	62-63
Corbeau géant	64	64-65
Roc	65	66
Chauve-souris géante	—	67-68
Orpsu	—	69-70
Troll du désert	66	71
Géant des collines	67-68	72
Géant fomorien	69	73
Goule	70	74-75
Blême	71	76
Fantôme	72	77
Âme-en-peine	73	78
Spectre	74	79
Lamie	75	80
Manticore	76-77	81-82
Gargouille	78-79	83-84
Griffon	80-81	85
Homme-scorpion	82	86
Méduse	83	87
Hippogriffe	84-85	88
Basilic	86	89
Dragon bleu	87-88	90
Dragon d'airain	89	91
Dragon jaune	90	92
Dragon brun	91-92	93
Dragonne	93-94	94
Androsphinx	95	—
Gynosphinx	96	—
Shedu	97	—
Flagelleur mental	98	95-96
Tyrannœil	99	97-98
Naga ténébreux	00	99-00

Rencontres dans ou près de la Rivière des Gemmes

Rencontre	Jour	Nuit
Utiliser la table normale	01-35	01-38
Poisson normal	36-59	39-60
Quippeur	60-62	61-63
Orphie géante	63-64	64-66
Carpe géante	65-66	67-69
Grenouille géante	67-69	70-71
Scarabée aquatique géant	70-72	72-73
Lacédon	73	74-75
Anguille	74-81	76-84
Merrow	82-85	85-89
Maigrichon	86-90	90-95
Naga aquatique	91-92	96
Kelpie	93	97
Nymphe	94-95	—
Sirine	96-97	98
Néréide	98	—
Morkoth	99-00	99-00

Rencontres de la Haute Glace

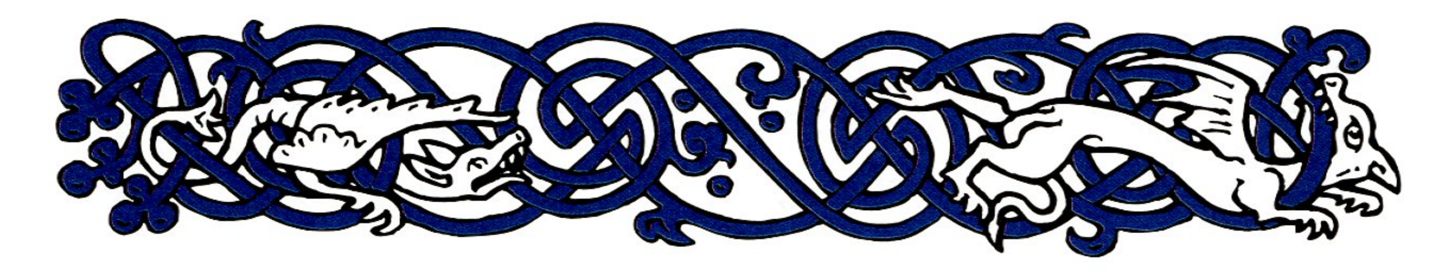
Rencontre	Jour	Nuit
Léporide des glaces	01-20	01-19
Petit mammifère	21-35	20-31
Hibou des neiges	36-41	32-39
Planeur	42-44	40-41
Renard arctique	45-50	42-48
Caribou	51-60	49-57
Serpent des neiges	61-64	58-61
Ours	65-68	62-65
Yeti	69-71	66-69
Goule	72	70-72
Blême	73	73-74
Fantôme	74	75-76
Âme-en-peine	75	77-78
Spectre	76	79-80
Manteleur des neiges	77-78	81-82
Crapaud des glaces	79-83	83-85
Loup des glaces	84-89	86-90
Rémorhaz	90-93	91-92
Pouding blanc	94-96	93-94
Dragon blanc	97-99	95-98
Dragon de cristal	00	99-00



Remarques

- Les rencontres avec les insectes, les rongeurs, les petits mammifères et les lézards peuvent ou non être dangereuses, selon la fantaisie du MD.
- Les rencontres faucon/vautour ont 50% de chance d'être l'un ou l'autre, mais jamais les deux.
- Les rencontres avec des voyageurs bédains sont de un à quatre Bédains, de niveau 1-8.
- Les sorciers bédains peuvent être des magiciens bannis hommes ou des femmes, de niveau 4 à 13.
- Les rencontres avec des étrangers comprennent tous les êtres intelligents non natifs, comme les humains, les elfes, les nains, etc. Ils peuvent être de toute classe et de tout niveau. Ce résultat comprend aussi les agents du Zhentarim.
- Les rencontres avec des morts-vivants peuvent être remplacées par d'autres espèces de morts-vivants si le MD le désire.
- Les flagelleurs mentaux et les tyrannœils rencontrés seront sur des missions parrainées par les phaerimm 90% du temps.
- Les nagas ténébreux rencontrés sont sur des missions parrainées par les phaerimm 70% du temps et ont 50% de chances d'être accompagnés par 1d10 serviteurs humains ou gobelinoïdes.
- Les merrows rencontrés sont accompagnés par 1 ou 2 maigrichons 50% du temps.
- Les maigrichons rencontrés sont accompagnés par 1 à 4 merrows 50% du temps.





Les Pics du Tonnerre et les Cornes des Tempêtes

Montagnes tempérées communes

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	*Dragon de cuivre ou rouge*
3	*Ours des cavernes* ou hydre
4	*Ours brun* ou ours-garou
5	Gobelours
6-7	Gnome
8	*Loup* ou worg
9	Homme des tribus ou groupe de PNJ
10	Homme des tribus
11	*Géant des collines*
12	*Géant des collines ou des pierres*
13	Ogre ou troll
14	Gobelin ou *orque*
15	Goule ou blême
16	Hobgobelin ou troll
17	Feu follet
18	Géant du froid ou du feu
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Cavernes, niveaux supérieurs

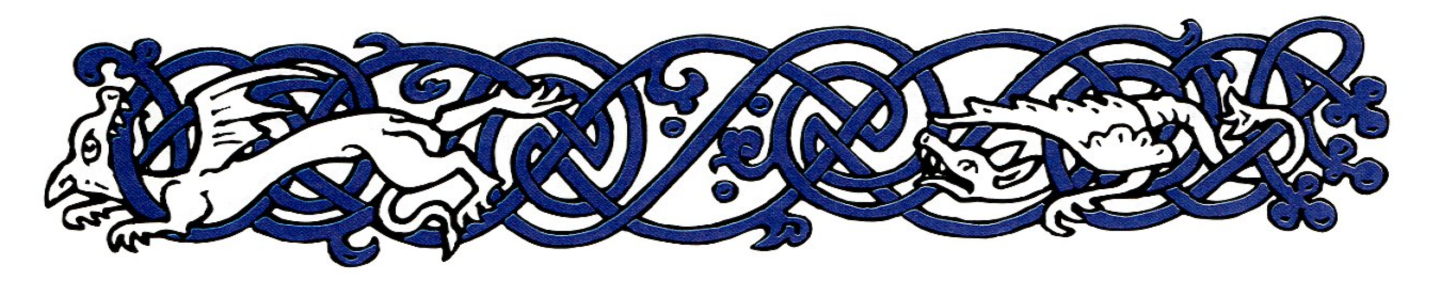
Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	*Fongus violet*
3	Chien infernal
4	Belette géante ou créature des sables
5	Gelée ocre
6	Scarabée scolyte
7	Limace
8	Chauve-souris énorme (mobat)
9	Groupe de PNJ
10	Lézard géant
11	Ogre
12	Minotaure
13	Araignée énorme
14	Scorpion
15	Mégalo-mille-pattes
16	*Doppleganger*
17	Goule
18	Ankheg (5-6 DV)
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Cavernes, niveaux inférieurs

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Rôde-dessus
3	Hydre, 17-20 têtes (pyro ou cryo)
4	Elémental de terre (15 DV)
5	Bulette
6	*Dragon rouge (ancien)*
7	*Dragon bleu (ancien)*
8	Vampire
9	Liche
10	Golem de pierre
11	Xorn
12	Tyrannoeil
13	Monstre rouilleur
14	Couatl ou naga gardien
15	*Spore gazeuse*
16	Dragon noir (ancien)
17	*Profondérateur*
18	Tarasque
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Pics du Tonnerre, région septentrionale

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Gnome
3-4	Dragon blanc
5	Homme des tribus ou groupe de PNJ
6	Gnoll
7	*Ours des cavernes*
8	Aarakocra
9	Troupeau d'animaux
10	Hibou géant (la nuit)



Pics du Tonnerre, région septentrionale (suite)

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
11	*Loup*
12	Ogre ou Ogre mage
13	Troll ou troll bicéphale
14	Géant du froid
15	Loup des glaces
16	Rémorhaz
17	Yeti
18	Lion tacheté
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Pics du Tonnerre, région centrale

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	*Dragon de cuivre ou rouge*
3	*Ours des cavernes* ou hydre
4	*Ours brun* ou ours-garou
5	Gobelours
6-7	Gnome
8	*Loup* ou worg
9	*Orque des tribus*
10	*Troglodyte des tribus*
11	*Géant des collines*
12	*Géant des collines ou des pierres*
13	Ogre ou troll
14	*Gobelin ou orque*
15	Goule ou blême
16	Hobgobelin ou troll
17	Feu follet
18	Géant du froid ou du feu
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Pics du Tonnerre, région méridionale

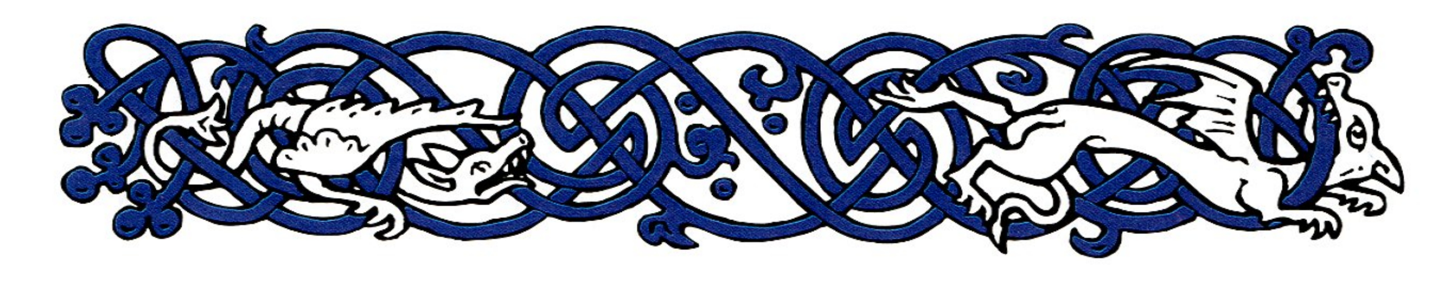
Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Pyrosilic
3	Cockatrice
4	Pèlerin
5-6	Troupeau d'animaux
7	Marchand
8	*Loup*
9	*Aarakocra*
10	Tigre
11	Chien sauvage ou *loup*
12	Méduse
13	Bandit (esclavagiste)
14	Léopard
15	Rakshasa
16	Serpent venimeux
17	Yuan-ti
18	Manticore
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Cornes des Tempêtes, région septentrionale

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Gnome
3-4	*Dragon blanc*
5	Homme des tribus ou groupe de PNJ
6	Gnoll
7	*Ours des cavernes*
8	*Aarakocra*
9	Troupeau d'animaux
10	Hibou géant (la nuit)
11	*Loup*
12	Ogre ou ogre mage
13	Troll ou troll bicéphale
14	Géant du froid
15	Loup des glaces
16	Rémorhaz
17	Yeti
18	Lion tacheté
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Cornes des Tempêtes, région méridionale

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Pyrosilic
3	Cockatrice



Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
4	Pèlerin
5-6	Troupeau d'animaux
7	Marchand
8	*Loup*
9	*Aarakocra*
10	Tigre
11	Chien sauvage ou loup
12	Méduse
13	Bandit (esclavagiste)
14	Léopard
15	Rakshasa
16	Serpent venimeux
17	Yuan-ti
18	Manticore
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Hautes collines

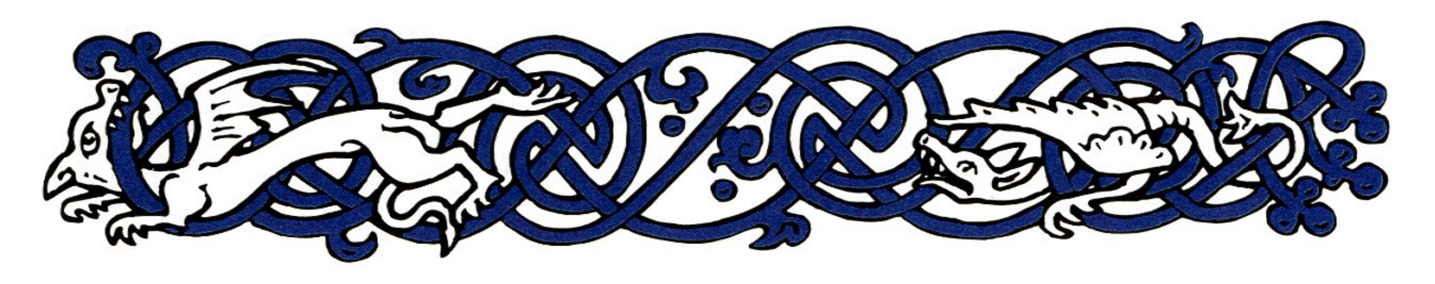
Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Groupe de PNJ
3	Rémorhaz
4	*Ours brun*
5	Gnoll
6	Hibou géant ou rat géant
7	*Ours des cavernes*
8	*Orque des tribus*
9	Verbeeg
10-11	*Loup*
12-13	Troupeau d'animaux
14	Troll
15	*Géant des collines*
16	Grand félin
17	Ogre
18-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Basses collines

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Wiverne
3	Loup-garou ou muloup
4	Blaireau géant
5	Serpent venimeux ou cracheur
6	Grand félin
7	Troupeau d'animaux
8-9	Nain des montagnes
10	*Griffon ou hippogriffe*
11	*Orque* ou gnoll
12	Hobgobelin ou gobelin
13	*Loup*
14	Gobelours
15	Rencontre aérienne
16	Goule
17	Araignée, grande
18	*Géant des collines*
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table de cette section)

Conditions météorologiques, Pics du Tonnerre et Cornes des Tempêtes

Jet de 1d10	Printemps/Automne	Été	Hiver
1	Ensoleillé	Ensoleillé	Ensoleillé
2	Ensoleillé	Ensoleillé	Brise légère
3	Couvert	Ensoleillé	Couvert
4	Venteux	Couvert	Venteux
5	Venteux	Couvert	Pluie
6	Pluie	Venteux	Pluie
7	Légère tempête	Venteux	Légère tempête
8	Légère tempête	Légère tempête	Forte tempête, grêle
9	Forte tempête, grêle	Forte tempête, grêle	Forte tempête, grêle
10	Orage	Orage	Orage



Les Marais Cormyréens

Les noms des créatures en italique sont référencés dans le livret sur les Marais Cormyréens.

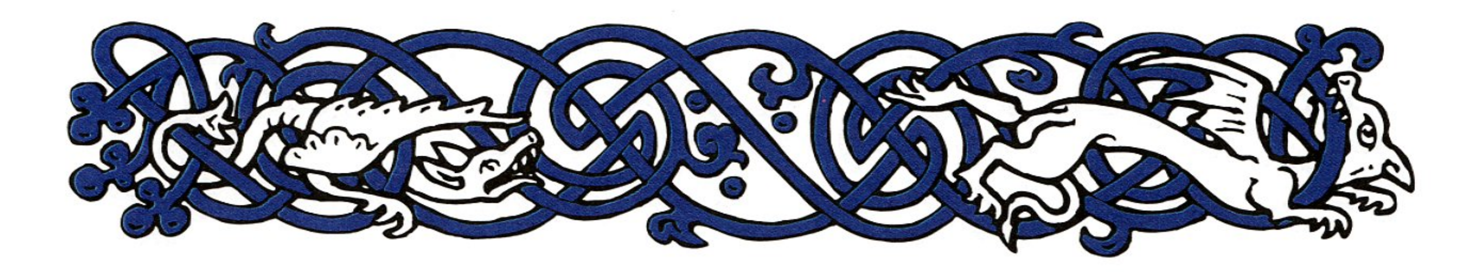
Rencontres des Marais Reculés

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	*Trolls*
3	Mille-pattes (lancer 1d6 : 1-3 = énorme, 4-5 = géant, 6 = mégalo-)
4-5	Sangsue (lancer 1d4 : 1-2 = géante, 3-4 = nuée)
6	*Hydre* (lancer 1d6 : 1-3 = commune, 4-5 = pyrohydre, 6 = de Lerne)
7	*Catoblépas* (domestique)
8-9	Homme (*Maraîchin*)
10	Petit mammifère (lancer 1d10 : 1-2 = castor, 3-4 = écureuil rayé, 5-6 = rat musqué, 7 = loutre, 8 = lapin, 9 = raton laveur, 10 = écureuil)
11	Mammifère (lancer 1d10 : 1 = blaireau, 2-3 = chèvre, 4 = osquip, 5-6 = porc-épic, 7 = moufette, 8 = lustreux, 9 = belette, 10 = glouton géant)
12-13	*Batrasogs*
14	Grand félin (lancer 1d6 : 1-4 = lion des montagnes, 5-6 = lynx)
15-16	Insecte (lancer 1d10 : 1-2 = abeille ouvrière, 3 = abeille soldat, 4 = bourdon, 5-6 = libellule géante, 7 = mouche à feu, 8 = pernicon, 9 = tique géante, 10 = guêpe géante)
17	Grenouille géante
18	*Mort-vivant* (lancer 1d10 : 1-5 = squelettes, 6-8 = zombies, 9 = âme en peine, 10 = liche)
19	Écrevisse géante
20	Spécial



Rencontres du Marais de la Cuve

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Dragon noir (*Fléo*)
3-4	*Tentasombre*
5	*Trolls*
6-7	Grenouille géante
8	*Baragouin*
9-10	Hommes (*Bandits de la Cuve*)
11	*Homme-lézard*
12	*Hydre* (lancer 1d6 : 1-3 = commune, 4-5 = pyrohydre, 6 = de Lerne)
13	Petit mammifère (lancer 1d10 : 1-2 = castor, 3-4 = écureuil rayé, 5-6 = rat musqué, 7 = loutre, 8 = lapin, 9 = raton laveur, 10 = écureuil)
14-15	Mammifère (lancer 1d10 : 1 = blaireau, 2-3 = chèvre, 4 = osquip, 5-6 = porc-épic, 7 = moufette, 8 = lustreux, 9 = belette, 10 = glouton géant)
16	Sangsue (lancer 1d4 : 1-2 = géante, 3-4 = nuée)
17	Oiseau (lancer 1d6 : 1 = aigle sauvage, 2-3 = faucon, 4 = martin-pêcheur, 5 = hibou, 6 = hibou parlant)
18-19	Écrevisse géante
20	*Mort-vivant* (lancer 1d10 : 1-4 = squelettes, 5-7 = zombies, 8-9 = nécrophages, 10 = liche)



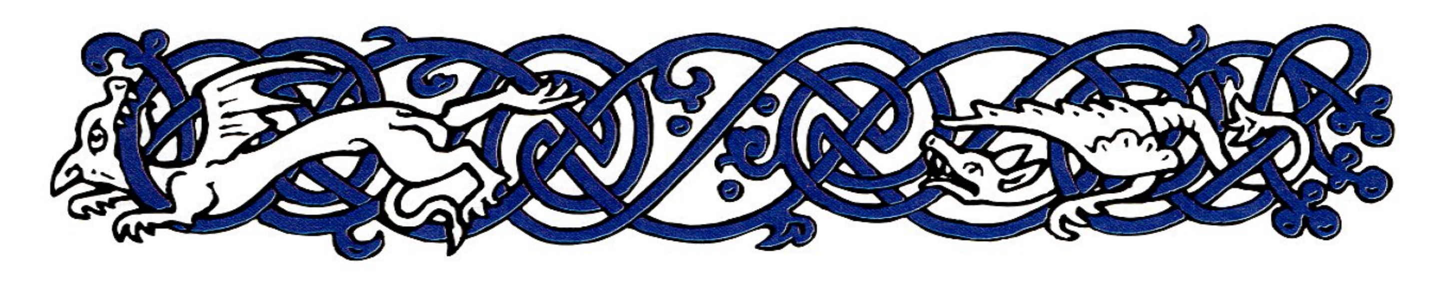
Rencontres du Grand Marécage

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Serpent venimeux
3-4	*Hobgobelin*
5	Tyrannœil
6	*Tentasombre*
7-8	Flagelleur mental
9	*Chafouin*
10	Boueux
11-12	Gobelins
13	Sangsue (lancer 1d4 : 1-2 = géante, 3-4 = nuée)
14	Grenouille géante
15-16	Mille-pattes (lancer 1d10 : 1-4 = énorme, 5-8 = géant, 9-10 = mégalo-)
17	*Grell*
18	*Homme-lézard*
19	Spécial
20	*Dragon noir*



Table spéciale du MD

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
01-07	Crapaud géant
08	Béhir
09-14	Rat géant
15-16	Flind
17-18	Crapaud des glaces
19-21	*Hobgobelin*
22-24	Blême
25-27	Oliphant
28	PNJ connu
29	Ogre mage
30	Cryohydre
31	*Hydre de Lerne*
32	*Dragon noir*
33	Feu follet
34	Tempête de grêle
35	*Liche*
36	Géant des tempêtes
37	Hibou parlant
38-39	*Catoblépas domestique*
40	Homme (*Maraîchin*)
41	Géant des collines
42-45	Bétail sauvage
46-47	Serpent constricteur
48-51	Hibou géant (nuit)
52	Orque
53-54	Lézard géant
55	Crapaud venimeux
57-66	*Catoblépas domestique*
67-70	*Hobgobelin*
71-72	*Homme-lézard*
73-82	*Troll*
83-90	Homme (*Maraîchin*)
91-92	Crapaud géant
93-94	Lancer ou choisir sur la table du Grand Marécage
95-97	Lancer ou choisir sur la table des Marais Reculés
98-99	Lancer ou choisir sur la table du Marais de la Cuve
00	Feu follet



Les Rocterres et les Marches Gobelines

Les MD doivent prendre note de l'organisation des tables. Parce que ces tables sont ainsi détaillées, le nom de la rencontre est d'abord nommé, suivit ensuite du résultat du lancer du d100 pour chaque catégorie. Par exemple, en utilisant la table des rencontres des Marches Gobelines, plaines dégagées : "Antilope, 41-44, —" signifie que sur un lancer de pourcentage de 41, 42, 43 ou 44, les groupes qui voyagent de jour dans le plaines dégagées rencontreront une antilope. Il n'y a aucune chance pour qu'une telle rencontre se fasse la nuit dans les plaines dégagées

Les rencontres des Marches Gobelines comprennent trois sections, chacune divisée en rencontres diurnes et nocturnes. Ces sections couvrent la plaine dégagée, les collines et les cavernes. Pour les rencontres dans les Rocterres, il y a des divisions pour les zones ouvertes et les cavernes. Les zones ouvertes sont divisées en rencontres diurnes, nocturnes et pendant les tempêtes. Les rencontres dans les cavernes sont réparties entre les rencontres diurnes et nocturnes.

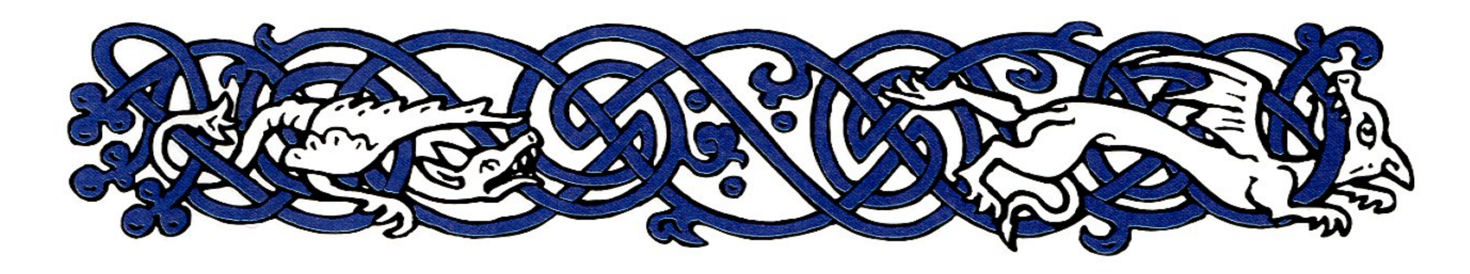
La section des remarques contient des informations utiles pour adapter la taille des rencontres aux plans (ou aux caprices) des DM.

Rencontres des Marches Gobelines : plaines dégagées

Rencontre	Jour	Nuit
Petit animal	01-10	01-08
Petit oiseau	11-14	09-12
Faucon/aigle	15-22	13-18
Araignée venimeuse	23-25	19-23
Chauve-souris	26-30	24-30
Serpent	31-32	31-35
Loup	33-34	36-40
Worg	35	41-44
Cheval sauvage	36-40	45
Antilope	41-44	—
Lion	45-46	46-47
Ours	47-51	48-50
Humain	52-55	51-55
Wemic	56-59	56
Hibou géant	60	57-59
Aigle géant	61-62	60
Araignée géante	63-64	61-63
Gobelin	65-68	64-67
Kobold	69-70	68-70
Orque	71-75	71-75
Hobgobelin	76-77	76-79
Gnoll	78-79	80-81
Ogre	80	82
Géant des collines	81-82	83-84
Géant, ettin	83	85
Péryton	84	86
Doppelganger	85	87
Béhir	86	88
Chimère	87-89	89-90
Méduse	90	91
Hiéracosphinx	91-92	92
Dragon d'argent	93	93
Dragon rouge	94	94-95
Dragon brumeux	95	—
Drake igné	96	96-97
Dinosaure	97-98	98
Animal géant	99-00	99-00

Rencontres des Marches Gobelines : collines

Rencontre	Jour	Nuit
Petit animal	01-10	01-09
Petit oiseau	11-13	10-11
Faucon/aigle	14-18	12-15
Araignée venimeuse	19-21	16-18
Chauve-souris	22-25	19-25
Serpent	26-29	26-29
Loup	30-33	30-34
Worg	34	35-40
Cheval sauvage	35-37	41
Antilope	38-42	42
Lion	43-44	43-45
Ours	45-47	46-50
Humain	48-50	51
Wemic	51	52
Hibou géant	52-56	53-57
Aigle géant	57-60	58-59
Araignée géante	61-62	60-63
Gobelin	63-66	64-69
Kobold	67-70	70-73



Rencontre	Jour	Nuit
Orque	71-74	74-76
Hobgobelin	75-76	77-80
Gnoll	77-78	81-82
Ogre	79	83
Géant des collines	80-81	84-85
Géant, ettin	82	86
Péryton	83-84	87
Doppelganger	85	88
Béhir	86-87	89
Chimère	88-89	90
Méduse	90	91
Leucrotta	91	92
Hiéracosphinx	92-93	93-94
Dragon rouge	94-95	95-96
Dragon brumeux	96	—
Drake igné	97-98	97-98
Dinosaure	99	99
Animal géant	00	00

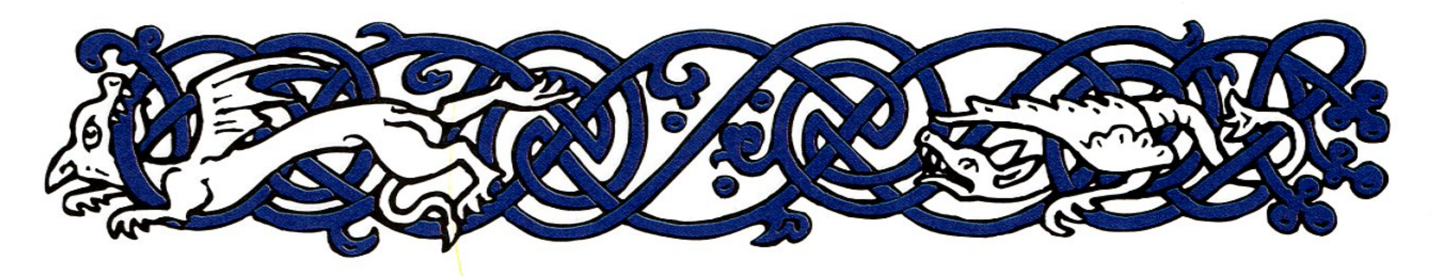
Rencontres des Marches Gobelines : cavernes

Rencontre	Jour	Nuit
Petit animal	01-12	01-12
Petit oiseau	13-14	13-15
Faucon/aigle	15-17	16-17
Araignée venimeuse	18-25	18-25
Chauve-souris	26-35	26-32
Serpent	36-37	33-36
Loup	38-39	37-38
Worg	40	39-41
Cheval sauvage	—	42
Antilope	41	43
Lion	42-44	44-47
Ours	45-48	48-49
Humain	49	50
Hibou géant	50-54	51-52
Aigle géant	55	—
Araignée géante	56-59	53-54
Gobelin	60-69	55-66
Kobold	70-75	67-69
Orque	76-78	70-73
Hobgobelin	79-82	74-78
Gnoll	83-84	79-80
Gobelours	85-87	81-83
Ogre	88-89	84-85
Géant des collines	90	86-87
Géant, ettin	91	88-89

Rencontre	Jour	Nuit
Péryton	—	90
Doppelganger	92	91
Béhir	93	92
Chimère	94	93
Méduse	95	94
Hiéracosphinx	96	95
Dragon d'argent	97	96
Dragon rouge	98	97
Drake igné	99	98-99
Animal géant	00	00

Rencontres des Rocterres : régions dégagées

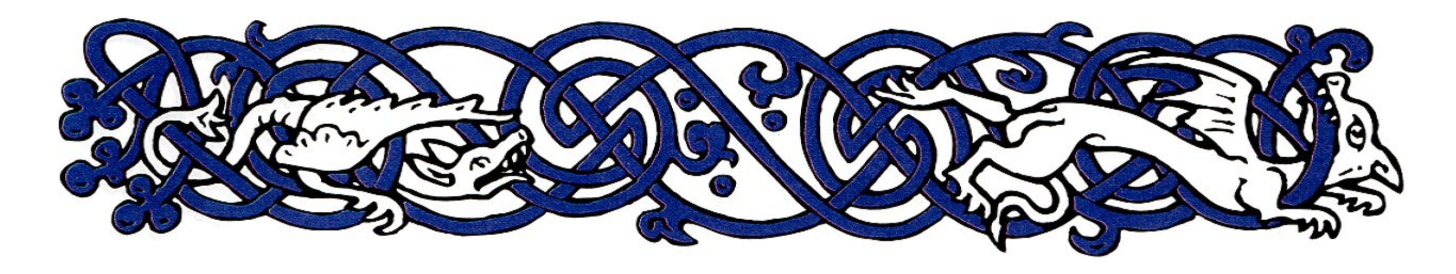
Rencontre	Jour	Nuit	Tempête
Petit animal	01-10	01-08	01-06
Petit oiseau	11-14	09-12	07-10
Faucon/aigle	15-22	13-18	11-14
Araignée venimeuse	23-25	19-23	15-17
Chauve-souris	26-30	24-30	18-23
Serpent	31-32	31-35	24-26
Loup	33-39	36-40	27-28
Worg	40-44	41-44	29-34
Lion	45-46	45-47	35-36
Ours	47-51	48-50	37-38
Humain	52-55	51-55	39-40
Brigands frontaliers	56-58	56-60	41-44
Hibou géant	59	61-64	45-46
Aigle géant	60-62	—	47
Araignée géante	63-64	65-67	48-49
Gobelin	65-68	68-70	50-53
Kobold	69-70	71-72	54-55
Orque	71-75	73-75	56-59
Hobgobelin	76-77	76-77	60-61
Gnoll	78-79	78-80	62-64
Ogre	80	81	65-66
Géant des collines	81	82	67-69
Géant des nuages	82	83	70-73
Géant des tempêtes	83	84	74-83
Géant des pierres	84	85	84-88
Mort-vivant	—	86-87	89-90
Péryton	85	88	91
Béhir	86	89	92
Chimère	87-88	90	93
Méduse	89	91-92	90-91
Hiéracosphinx	90-91	93	92
Dragon d'argent	92	—	93
Dragon de cuivre	93	—	—



Rencontre	Jour	Nuit	Tempête
Dragon d'améthyste	94	—	—
Dragon rouge	95	94-95	94-95
Dragon brumeux	96	—	96
Drake igné	97	96-97	97
Dinosaure	98	98	98
Animal géant	99	99	99
Tyrannœil	00	00	00

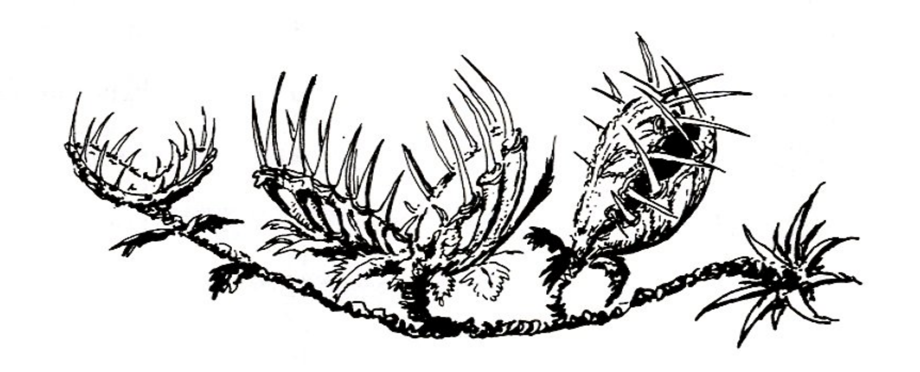
Rencontres des Rocterres : cavernes

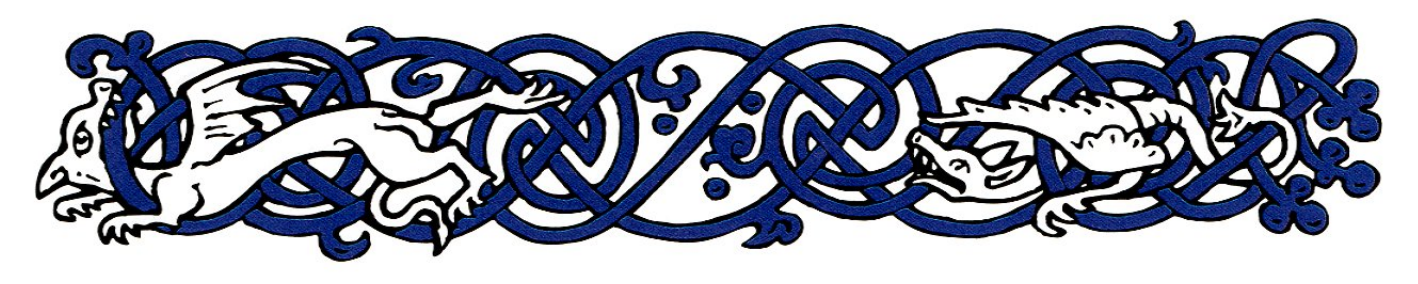
Rencontre	Jour	Nuit
Petit animal	01-12	01-12
Petit oiseau	13-14	13-15
Faucon/aigle	15-17	16-17
Araignée venimeuse	18-25	18-25
Chauve-souris	26-33	26-32
Serpent	34-35	33-36
Loup	36-37	37-38
Worg	38-40	39-41
Lion	41-44	42-47
Ours	45-48	48-49
Humain	49	50
Brigands frontaliers	50-53	51-54
Hibou géant	54-55	55-56
Araignée géante	56-59	57-58
Gobelin	60-67	59-64
Kobold	68-73	65-67
Orque	74-76	68-70
Hobgobelin	77-79	71-73
Gnoll	80-83	74-78
Ogre	84-85	79-82
Géant des collines	86	83-84
Géant des nuages	—	85
Géant des pierres	87-89	86-88
Mort-vivant	90	89
Péryton	—	90
Béhir	91	91
Chimère	92	92
Méduse	93-94	93
Hiéracosphinx	—	94
Dragon d'argent	95	95
Dragon de cuivre	96	96
Dragon rouge	97	97
Drake igné	98	98
Animal géant	99	99
Tyrannœil	00	00



Remarques

- Les rencontres avec les serpents et les petits mammifères peuvent ou non être dangereuses selon la fantaisie du MD.
- Les rencontres faucon/aigle ont 50% de chance d'être l'un ou l'autre, mais jamais les deux.
- Les rencontres avec les humains sont de 1d4 aventuriers de niveau 1 à 8 45% du temps, avec une caravane marchande de 5d10 membres (comprenant les gardes) 50% du temps et avec des agents du Zhentarim 5% du temps.
- Les rencontres avec les morts-vivants peuvent comprendre 1d20 squelettes, 1d4 goules, 1d2 blêmes et 1 fantôme, nécrophage ou âme-en-peine, ou n'importe quelle autre sorte de mort-vivant que désire le MD.
- Les tyrannœils rencontrés sont sur des missions de destruction aléatoire parrainées par le Zhentarim 95% du temps.
- Les gobelins rencontrés ont 40% de chance d'être accompagnés par 1d4 orques, 2d5 worgs ou 1 ogre.
- Les orques rencontrés ont 40% de chance d'être accompagnés par 1d2 ogres.
- Les gnolls rencontrés ont 25% de chance d'être accompagnés par 1d2 flinds ou 1d2 hyènodons.
- Les ogres rencontrés ont 50% de chance d'être accompagnés par 1d4 orques ou 1d8 gobelins.
- Les rencontres avec des brigands frontaliers comprennent souvent des races mélangées. Il y a 25% de chance que chacune des races suivantes soit présente : gobelins, orques, kobolds, hobgobelins, gnolls et humains (bandits). Il y a aussi 5% de chance d'y avoir un géant.
- Les géants des collines rencontrés ont 10% de chance d'être accompagnés par un ettin.
- Les ettins rencontrés ont 80% de chance d'être accompagnés par 1d2 géants des collines.
- Les méduses rencontrées ont 3% de chance d'être accompagnées par 1 maedar.
- Soixante pour cent (60%) de tous les dinosaures rencontrés sont herbivores et comprennent les anchisaures, les camptosaures, les trachodons, les tricératops, les stégosaures et les ankylosaures. Quarante pour cent (40%) du temps, les dinosaures rencontrés sont carnivores. Ils comprennent : les allosaures, les compsognathus et les deinonychus.
- Les animaux géants rencontrés comprennent le titanothère, les hyènodons, les becs-hache, les baluchithériums, les phororhacos et les rhinocéros laineux.





Mer des Étoiles Déchues

Rencontres en eaux salées

Surface des eaux froides

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Dragon tortue
3	Lion de mer
4	*Selkie*
5	*Maigrichon*
6	Rencontre des profondeurs
7	Vaisseau de guerre ou pêcheur
8	Narval
9	Marchand
10	Requin
11	Baleine
12	*Pirate* ou baleine tueuse
13	Danger (glace)
14	*Dauphin*
15	Rencontre aérienne
16	Vaisseau fantôme
17	Feu follet
18	*Loup de mer supérieur*
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table dans cette section)

Surface des eaux tempérées

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Dragon tortue
3	Vaisseau fantôme
4-5	Loutre de mer
6	Rencontre des profondeurs
7	Vaisseau pirate
8	Lion de mer
9	Anguille géante
10	Requin
11	Marchand
12	Baleine
13	*Dauphin*
14	Vaisseau de guerre ou de pêche
15	Rencontre aérienne
16	Feu follet ou algues marines
17	Algues marines (*algues enveloppeuses* 10%)
18	*Loup de mer supérieur*
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table dans cette section)

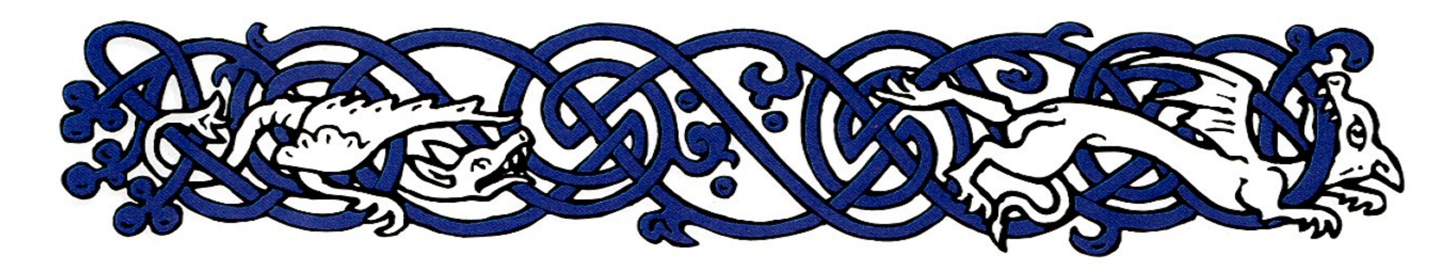
Surface des eaux tropicales

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Vaisseau fantôme
3	*Algues enveloppeuses*
4	*Pirates*, petit bateau
5	*Pirates*, vaisseau de guerre
6	Rencontre des profondeurs
7	Requin géant
8	Crocodile géant
9	Algues marines
10	Baleine
11	Marchand
12	*Pêcheur*
13	Requin
14	Barracuda
15	Rencontre aérienne
16	Vaisseau de guerre
17	*Loup de mer supérieur*
18	*Triton*
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table dans cette section)

Rencontres en eaux douces

Surface des eaux froides

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Dragon tortue
3	Sorcière verte
4	Loutre géante
5	*Lacédon*
6	Rencontre des profondeurs
7	Cygne (dame des cygnes 10%)
8	*Pirate*
9	Rencontre terrestre
10	Danger de navigation
11	*Pêcheur* ou trappeur
12	Marchand
13	Loutre ou castor
14	Rencontre aérienne
15	Nixe
16	Merrow, ogre
17	*Maigrichon*
18	*Naga aquatique*



Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table dans cette section)

Surface des eaux tempérées

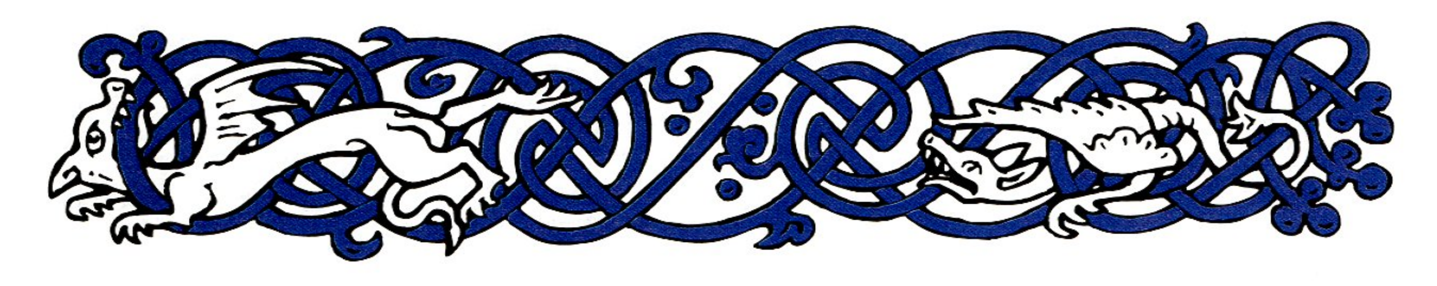
Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Écrevisse géante
3	Nymphe
4	Loutre géante
5	*Homme-lézard*
6	Rencontre des profondeurs
7	Cygne (dame des cygnes 10%)
8	Merrow, ogre
9	Rencontre terrestre
10	Grenouille géante ou sangsue géante
11	Danger de navigation
12	Loutre
13	*Pêcheur* ou trappeur
14	Rencontre aérienne
15	*Pirate* ou vaisseau de guerre
16	Scarabée géant aquatique
17	*Lacédon*
18	Sorcière ou sorcière aquatique
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table dans cette section)

Surface des eaux tropicales

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Vase cristalline
3	*Kelpie*
4	Nymphe
5	*Anguille électrique*
6	Rencontre des profondeurs
7	Serpent géant constricteur
8	*Pirates*, petit bateau
9	*Crocodile*
10	Danger de navigation
11	*Pêcheur* ou trappeur
12	Piranha
13	Grenouille géante ou venimeuse
14	Rencontre aérienne
15	Algues marines
16	Algues marines (étouffantes, rampantes)
17	Grenouille tueuse
18	*Naga aquatique*
19-20	Spécial (lancer ou choisir sur n'importe quelle table dans cette section)

Conditions météorologiques pour le littoral

Jet de 2d6	Printemps/automne	Été	Hiver
2	Pluvieux	Pluvieux	Ensoleillé
3	Pluvieux	Pluvieux	Brise légère
4	Pluvieux	Couvert	Couvert
5	Couvert	Ensoleillé	Couvert
6-7	Ensoleillé	Ensoleillé	Pluvieux
8	Ensoleillé	Ensoleillé	Verglas
9	Orage modéré	Orage modéré	Neige
10	Orage violent	Orage modéré	Grêle
11-12	Orage violent	Orage violent	Tempête de neige



Le Grand Pays Gris de Thar

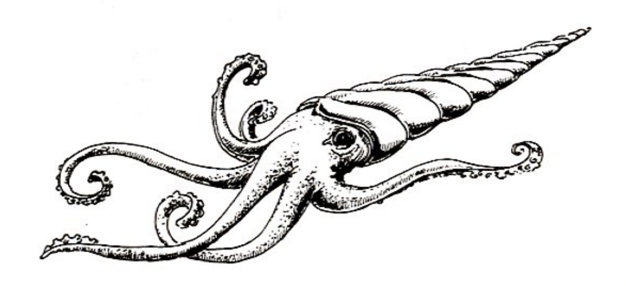
Les noms des créatures en italiques sont référencés dans le livret *Le Grand Pays Gris de Thar*.

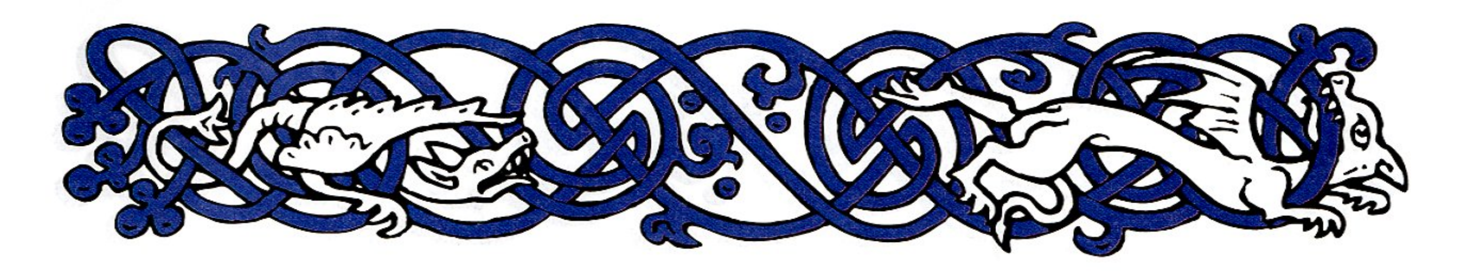
Rencontres dans les steppes de Thar

Jet de 1d8 + 1d12	Rencontre
2	Hippogriffe
3	Basilic (Lancer 1d6 : 1-4 = mineur, 5-6 = supérieur)
4	Ankheg
5	*Ibrandelin*
6	Ours (Lancer 1d6 : 1-4 = brun, 5-6 = des cavernes)
7	*Ogre*
8	*Manticore*
9	*Orque*
10	Homme (marchand, négociant)
11	Mammifère (lancer 1d6 : 1-2 = blaireau, 3-4 = sanglier sauvage, 5 = moufette, 6 = glouton)
12	Petit mammifère (lancer 1d8 : 1 = furet, 2 = renard, 3-4 = marmotte, 5 = opossum, 6-7 = lapin, 8 = écureuil)
13	Oiseau (lancer 1d10 : 1-2 = faucon sanguinaire, 3-4 = aigle commun, 5 = aigle géant, 6 = faucon pèlerin, 7 = grand faucon, 8 = hibou, 9 = hibou géant, 10 = corbeau)
14	*Leucrotta*
15	*Bulette*
16	*Péryton*
17	Scorpion géant
18	Béhir
19	Chimère
20	MD Spécial

Spécial

Jet de 1d100	Rencontre
01-07	Gnoll
08	Tyrannœil
09-14	Berserker
15-16	Lutin
17-18	Loup
19-21	Chacal
22-24	Bête éclipsante
25-27	Chien esquiveur
28	Tempête de poussière
29	PNJ connu
30	Cheval sauvage
31	Troll
32	Nomade
33	Bétail sauvage
34	Serpent venimeux
35	Lion des montagnes
36	Gobelours
37	Araignée, grande
38-39	Gorgimère
40	Géant des nuages
41	Géant des tempêtes
42-45	Harpie
46-47	Frelon géant
48-51	Diablotin
52	Liche
53-54	Ours-garou
55-56	Mucal
57-66	Rat-garou
67-70	Loup-garou
71-72	*Worg*
73-83	Patrouille d'hommes
84-90	Hibou parleur
91-92	Pégase
93-94	Pseudodragon
95-97	Araignée éclipsante
98-99	Guêpe géante
00	Feu follet





Les Terres Habitées

Les terres habitées du Cormyr, de la Sembie et des Vaux comprennent une telle diversité de régions — incluant les plaines, les forêts, les collines et les montagnes — que les listes ci-dessous fournissent seulement un petit échantillon de la vie animale indigène. Le MD est encouragé à ajouter des créatures rapportées ailleurs dans ce produit, en particulier dans le Cormanthor, les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre, ainsi que dans les Rocterres et les Marches Gobelines.

Voir *Les Terres Habitées* pour des informations sur les créatures en italique. La table sur les terres cultivées comprend les rencontres dans les champs, les fermes et les vergers.

La table des rencontres forestières s'applique aux plus petites forêts de la région et aux lisières des plus grandes. Par exemple, l'intérieur de la Forêt d'Hullack est la demeure pour des créatures plus monstrueuses que celles inclues ici.

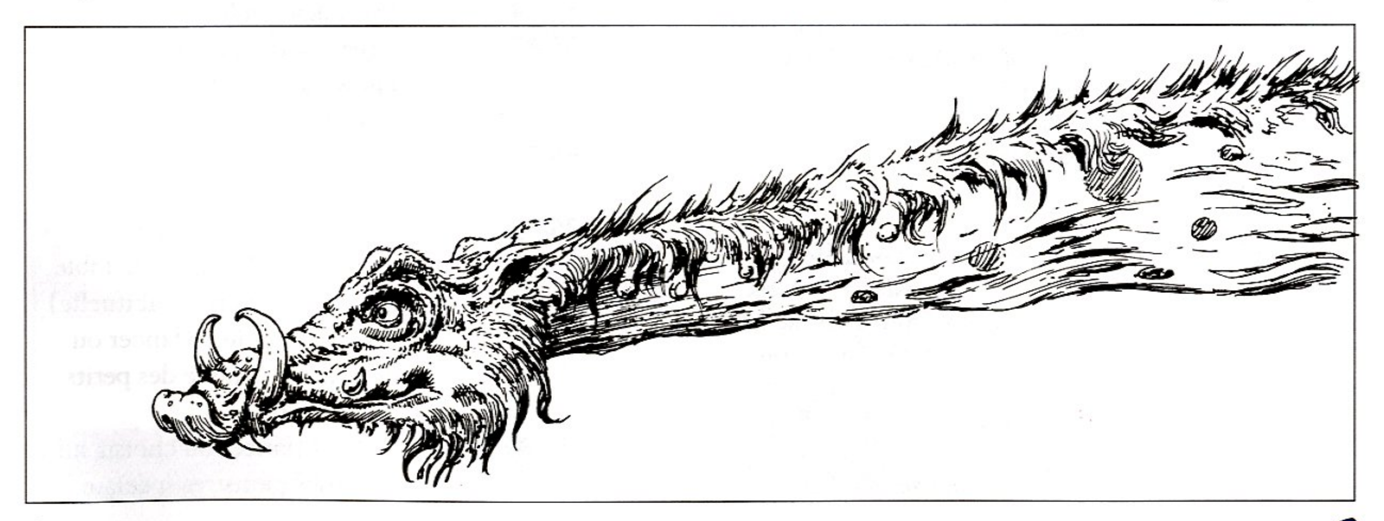
La table des monstres spéciaux présente des créatures exceptionnellement dangereuses ou inhabituelles. Des personnages cherchant de la nourriture peuvent trouver utile les tables des petits mammifères et des volatiles.

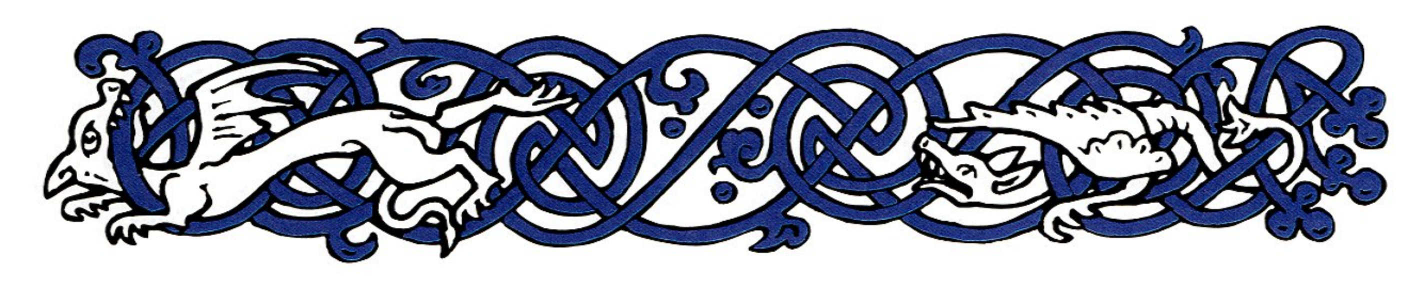
Référez-vous à la boîte de campagne des FORGOTTEN REALMS pour les entrées indiquées *.

Référez-vous à l'appendice des FORGOTTEN REALMS au BESTIAIRE MONSTRUEUX pour les entrées indiquées **.

Rencontres dans les villes et villages

Jet de 1d20	Rencontre
1	*Catoblépas*
2	Homoncule
3	Doppelganger
4	Cheval (lancer 1d10 : 1-2 : de trait, 3 = lourd, 4 = moyen, 5-6 = léger, 7 = poney, 8-9 = de selle, 10 = mule)
5	*Dragon d'acier*
6	Chien de guerre
7	*Licheleur*
8	Goule
9	Chat domestique
10	*Méduse*
11	*Gelée ocre*
12	Chauve-souris (lancer 1d6 : 1-4 = commune, 5 = grande, 6 = énorme)
13	Kenku
14	Guette-verrou
15	Gremlin
16	Freyeur
17	Horla**
18	Lycanthrope (lancer 1d4 : 1 = renard-garou, 2 = loup-garou, 3 = rat-garou, 4 = chiroptère-garou)
19	Gnoll
20	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)





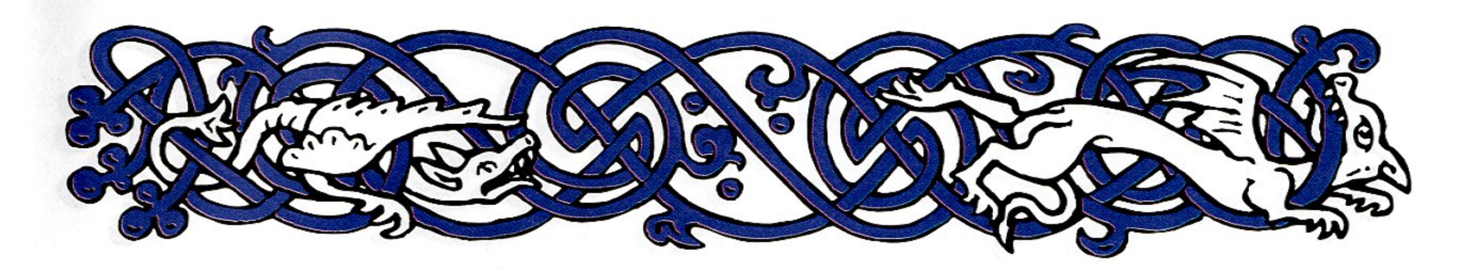


Rencontres des plaines

Jet de 1d20	Rencontre
1	Rat (lancer 1d4 : 1-3 = normal, 4 = géant)
2	Loup
3	Troupeau d'animaux (lancer 1d4 : 1 = cerf, 2 = mouton, 3 = bétail sauvage, 4 = élan)
4	Chien esquiveur
5	Gambado*
6	Orque
7	Simpathétique**
8	Loxo**
9-10	Insecte (lancer 1d6 : 1 = fourmi géante, 2 = bourdon, 3 = frelon géant, 4 = punaise tueuse, 5 = guêpe géante, 6 = taon géant)
11	Chacal
12	Sanglier sauvage
13-14	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
15-16	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
17-19	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
20	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)

Rencontre des collines et des terrains rocailleux

Jet de 1d100	Rencontre
1-4	Araignée (lancer 1d6 : 1-2 = grande, 3-4 = énorme, 5 = géante, 6 = titanesque)
5-6	Aurivore
7-8	Dragonne
9-10	Chien sauvage
11-12	Mille-pattes (lancer 1d6 : 1-3 = géant, 4-5 = énorme, 6 = mégalo)
13-14	Cyclope
15-16	Ettin
17-18	Verbeeg
19-20	Firbolg
21-24	Gobelin
25-26	Griffon
27-28	Wiverne
29-30	Géant des collines
31-34	Hobgobelin
35-36	Mucal
37-38	Hippogriffe
39-41	Kobold
42-43	Leucrotta
44-48	Ours (Lancer 1d4 : 1-3 = noir, 4 = brun)
49-50	Manticore
51-52	Ogre
53-54	*Sylvanien zombi*
55-67	Créature des plaines (lancer ou choisir sur la table : rencontres des plaines)
68-75	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
76-82	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
83-95	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
96-100	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)

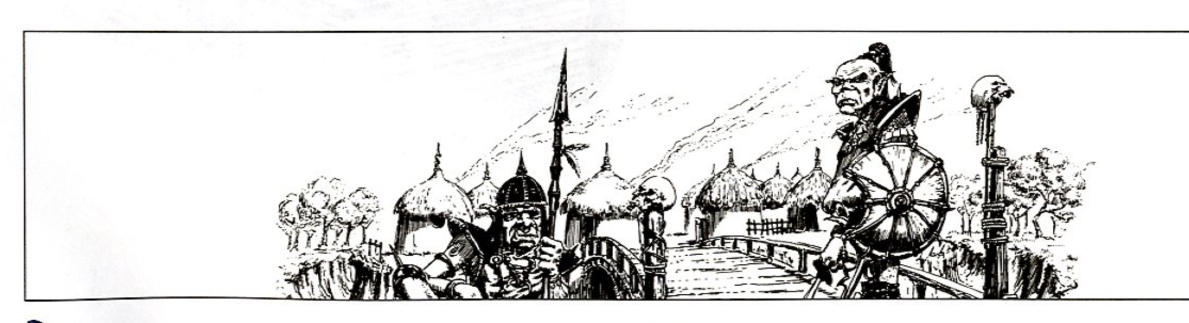


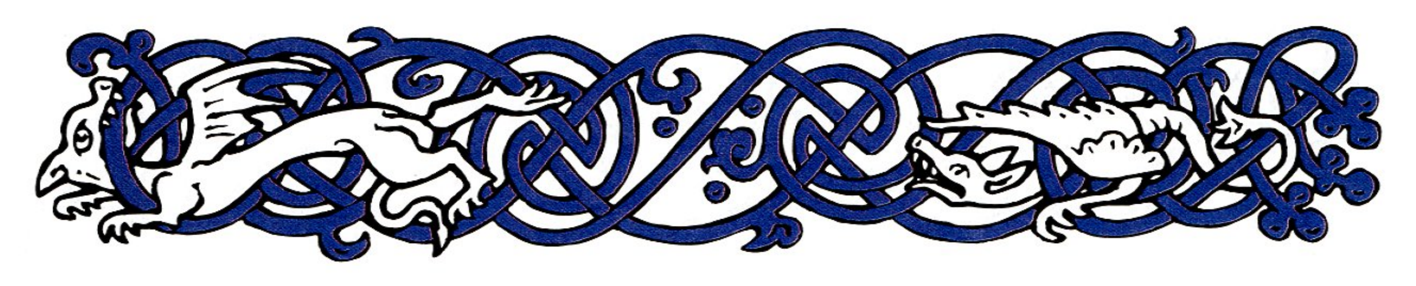
Rencontres des terres cultivés

Jet de 1d20	Rencontre
1	*Ankheg*
2	*Wemic*
3	*Amphisbène titanesque* (Ashaba) (Lancer 1d4 : 1-3 = jeune, 4 = adulte)
4	*Hydre*
5	Lutin
6	*Licheleur*
7	Chat sauvage
8	Lhiannan shee**
9	Nuée d'insectes (lancer 1d4 : 1-2 = sauterelle, 3 = grillons, 4 = fourmi de velours)
10	*Scarabée cerf-volant*
11	Strige
12-14	Créature des plaines (lancer ou choisir sur la table des plaines)
15	Créature des collines et des terrains rocailleux (lancer ou choisir sur la table des collines et des terrains rocailleux)
16	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
17	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
18-19	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
20	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)

Rencontres de la forêt

Jet de 1d20	Rencontre
1	Sylvanien
2	Satyre
3	Esprit-follet (lancer 1d6 : 1-2 = standard, 3-4 = pixie, 5 = atomie, 6 = grig)
4	Dryade
5	Ettercap
6	Tressym*
7	Korred
8	Scarabée (lancer 1d4 : 1 = bombardier, 2 = scolyte, 3 = de feu, 4 = cerf-volant)
9	Géant des bois
10	Centaure
11	Attrapeur des forêts (mineur)
12	Cancreloup des bois
13	Ours-hibou
14	Troll
15	Serpent (lancer 1d4 : 1 = normal venimeux, 2 = géant constricteur, 3-4 = géant venimeux)
16	Créature des collines et des terrains rocailleux (lancer ou choisir sur la table des collines et des terrains rocailleux)
17	Volatile (lancer ou choisir sur la table des volatiles)
18	Végétation inhabituelle (lancer ou choisir sur la table de la végétation inhabituelle)
19	Petit mammifère (lancer ou choisir sur la table des petits mammifères)
20	Spécial (lancer ou choisir sur la table des monstres spéciaux)





Monstres spéciaux

Jet de 1d20	Rencontre
1	Chimère
2	Basilic
3	Géant du feu
4	Dracoliche
5	Tyrannœil
6-7	Dragon (Lancer 1d8 : 1-2 = vert, 3-4 = rouge, 5 = noir, 6 = cuivre, 7 = argent, 8 = or)
8	Vampire
9	Banshee
10	Béhir
11	Bulette
12	Naga ténébreux*
13	Cockatrice
14	Fantôme
15	Hamadryade
16	Couatl
17	Licorne
18	Feu follet
19	Pégase
20	Sorcière verte

Table des petits mammifères

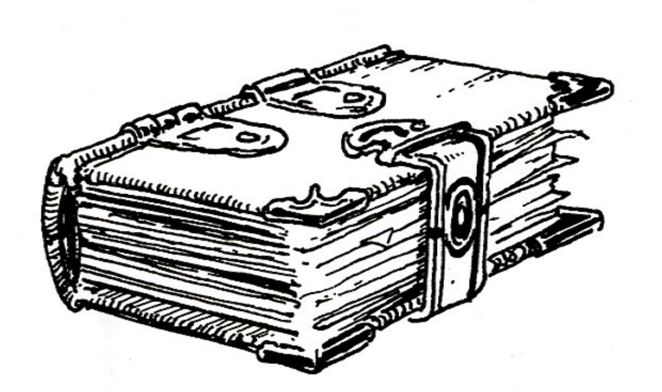
Jet de 1d10	Rencontre
1	Écureuil (lancer 1d6 : 1-3 = normal, 4-5 = volant, 6 = noir géant)
2	Lapin
3	Porcs-épics
4	*Souris du Valherse*
5	*Opossum de cuivre*
6	Osquip
7	Blaireau
8	Porcs-épics
9	Moufette
10	Cochon sauvage

Table des volatiles

Jet de 1d10	Rencontre
1	Hibou géant
2	Boobrie
3	Hibou parleur
4	Corbeau (lancer 1d4 : 1-3 = normal, 4 = géant)
5-7	Gibiers à plumes (lancer 1d6 : 1 = poulet sauvage, 2 = faisan, 3 = canard, 4 = oie, 5 = caille, 6 = dindon sauvage)
8	Vautour géant
9	Faucon pèlerin
10	Faucon sanguinaire

Table de la végétation inhabituelle

Jet de 1d10	Rencontre
1	Algues enveloppeuses
2	Lance-épines
3	Arbre fétide
4	Épineux
5	Obliviax
6	Étrangleur
7	Chantourneur
8	Rampeur jaune
9	Arbre du pendu
10	Vif-aubier







Cormanthor

Table des matières

Commentaires d'une vieille connaissance 1
Première partie : Des arbres à perte de vue 3
Seconde partie : Les monstres 16
Troisième partie : Rumeurs 31

Crédits

Conception : Rick Swan
Révision : James Butler
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Valérie Denot
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1502

ISBN 1 86009 077X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Commentaires d'une vieille connaissance



Elminster affirme qu'être heureux, c'est avoir autant de centres d'intérêt qu'il existe d'étoiles dans le ciel, et que la seule façon de savoir si une chose est intéressante, c'est de l'essayer. Pour lui, le secret du bonheur passe par le voyage. “Le monde offre bien plus de choses que tout ce qui se cache derrière ces arbres !” me criait-il inlassablement. “Sors donc de la forêt !”

Non merci ! Je trouve ici tout ce que je souhaite. Pourquoi donc partir ? Pour moi, le voyage est synonyme d'ennui et d'inconfort, d'embuscades, de vols ou de bagarres. J'ai passé toute ma vie dans les bois elfiques — le Cormanthor, si vous préférez — et j'ai l'intention de mourir ici, le plus tard possible bien entendu.

Elminster aime à me taquiner sur mon comportement. Il m'appelle “Damoiselle Citron”. J'en conclus que je suis assez acide. J'en conviens volontiers, et j'estime que cela fait partie de mon charme.

J'ai grandi à Alyssime, petit village situé environ à 75 kilomètres à l'est d'Essemore, dans les Arbres Mêlés. C'était un lieu assez joli où proliféraient violettes et roses sauvages. Seulement, les villageois appréciaient beaucoup plus les fleurs qu'ils ne m'appréciaient. En fait, dès le jour de ma naissance, je fus considérée comme gênante.





Tout d'abord, j'ai eu l'effronterie de naître demi-elfe. On rencontre sûrement bon nombre de demi-elfes dans le monde, mais pas à Alyssime. Je ne me serais pas fait plus remarquer si j'étais née avec des ailes. Et si les anciens du village ont su résister à leur terrible envie de me noyer, ils ne se sont pas gênés pour manifester leur mécontentement en déclarant mon père, un humain, coupable d'avoir souillé la race, et en le condamnant à 10 ans de travaux forcés. Il parvint à s'enfuir le lendemain de sa condamnation, mais je n'eus plus jamais l'occasion de le rencontrer.

Ensuite, j'ai eu la mauvaise idée d'être femme. Dans la société d'Alyssime, on considère que la femme est moins utile que le mulet. Mais les hommes qui m'ont témoigné leur mépris ont appris à nager un peu plus vite.

Enfin, j'ai choisi de rejeter la religion d'Alyssime. Les villageois adoraient Rillifane Rallathil, qui, croyaient-ils, était à l'origine de tout ce qu'ils possédaient — notamment de la nourriture dont ils se gavaient. Ma mère voyait plus grand. Elle adorait l'Hexade Sacrée — selon ses propres termes — : Rillifane Rallathil, la Grande Mère Chauntéa, Sylvanus des Régions Sauvages, Maïlikki la Dame des Forêts, Eldath la Sage et Aerdrie Faenya, déesse de l'air. Aujourd'hui, j'adore toujours l'Hexade, avec ferveur et passion.

Je suppose que c'est mon dégoût des commérages et des préjugés de ces elfes qui m'a poussée à rechercher une consolation auprès des animaux, et que c'est la raison pour laquelle j'ai fini par choisir d'être rôdeuse. Les animaux ne renoncent pas à leur loyauté pour de l'argent. Les animaux savent d'instinct que la vie est faite pour s'amuser, un fait que semblent ignorer la plupart des humanoïdes. Les elfes d'Alyssime ont sûrement réussi à s'amuser en me rendant la vie impossible.

J'ai quitté Alyssime dès que je fus assez grande pour lacer seule mes souliers. Je n'y suis jamais plus revenue. Alyssime est depuis longtemps recouvert de mauvaises herbes puantes. Maintenant, c'est du passé.

Quelques années plus tard, je fis la connaissance d'un explorateur humain qui répondait au nom de Ruke Diggot. Jeune érudit originaire du Valbrume, il étudiait les papillons de Cormanthor. Il était grand et fort comme un chêne, et exhibait un sourire aussi brillant qu'un croissant de lune. Un mois plus tard, nous étions mariés. Nous parcourûmes les bois pendant onze années de bonheur, jusqu'au jour où une grenouille géante, bondissant d'un bosquet d'aulnes, l'avala en entier.

Nous eûmes onze enfants, un par année de mariage. De Ruke, ils avaient le bon sens et les cheveux roux frisés. Je leur avais donné pour ma part une touche d'obstination et mon amour de la vie sauvage. Aujourd'hui, ils sont adultes et volent de leurs propres ailes. Tous vivent dans ces bois.

Après la mort de Ruke, je passai dix ans à m'apitoyer sur mon sort. J'arpentais la forêt d'un bout à l'autre, pour passer le temps, ce qui me permit cependant de recueillir les informations que vous trouverez dans cet ouvrage. Mes enfants se débrouillaient seuls. Je n'avais plus ni communauté, ni ami, et souffrais de la perte de mon mari.

C'est alors que je rencontrai Elminster. Je le surpris en train de se baigner nu dans l'Elfine, en train de se savonner vigoureusement en chantant. Il avait une voix si peu mélodieuse que je m'attendais à voir des écureuils le bombarder de glands. Lorsqu'il me remarqua, il cria comme un chat pris dans un piège et se mit à rechercher maladroitement ses vêtements, rouge comme une tomate.

Si vous avez rencontré Elminster, il vous a sûrement parlé de lui, mais je parie qu'il a volontairement omis de parler de cet été là. De la façon dont il me confectionna des puddings au miel le premier jour de notre rencontre. De la façon dont il me tressa les cheveux en les agrémentant de pâquerettes. De la façon dont… [censure d'Elminster]

C'était… C'était il y a 40 ans. J'ai beaucoup changé depuis. J'ai les cheveux gris et je ne peux plus rentrer dans le chemisier qu'il m'avait cousu — saviez-vous à ce propos qu'il manie aiguille et fil à la perfection ?

Normalement, je n'aurais pas pris la peine à écrire un tel livre, du moins pas tant que je serais occupée à nourrir les oursons malades ou à promener des petits-enfants en licorne. Mais comment aurais-je pu refuser cela à Elm ? Et puis il faut dire qu'ici, j'ai vu tant de gens mourir par négligence, désinformation et ignorance — tant de gens, y compris certains des miens.

J'espère donc que ces lignes auront une quelconque utilité et qu'Elm me rendra visite la prochaine fois qu'il passera dans les environs. Et qu'il n'oubliera pas les pâquerettes.

— Lyra Solrose







Première partie : Des arbres à perte de vue



Vous avez peut-être vu de grandes forêts, mais je doute que vous en ayez vu une aussi grande que Cormanthor. Sur une carte, vous ne voyez qu'une immense tache verte entre les Montagnes de l'Orée du Désert et le Champfroid. Regardez maintenant plus attentivement. Le Cormanthor couvre un territoire plus grand que les Pics du Tonnerre, et vous y ajouteriez la Mer de Lune qu'il vous resterait encore de la place pour le Lac des Dragons.

Non seulement cette forêt est immense, mais elle est aussi très dense. Placez un singe sur une branche au nord de Hautelune, et vous verrez qu'il est capable d'aller jusqu'à Arbre d'Elfe sans mettre une seule fois le pied au sol. Vous pourriez utiliser le bois de Cormanthor pour remplir de flèches les carquois de tous les archers de Calimshan à la Vaasie ; et vous en auriez encore pour construire un bateau à chacun des marins de la Mer Intérieure.

L'Hexade devait vraiment aimer Cormanthor, car c'est la plus belle des forêts qu'ils aient jamais créées. Chauntéa a remplit des lits d'humus noir et riche qu'Ærdrië Fænya a arrosés de soleil et de pluie. Maïlikki et Rillifane Rallathil ont planté d'innombrables espèces d'arbres ; depuis le pin fée qui ne monte pas plus haut que le genou, jusqu'aux chênes qui culminent à plus de cent mètres. Sylvanus a soigné la forêt, tel un jardinier aimant ; il a donné forme à chaque feuille et leur a conféré les couleurs de l'arc-en-ciel. Ærdrië Fænya a envoyé des brises légères pour caresser les arbres et des orages pour les endurcir. Eldath les a chargés de fleurs et de fruits.

C'était un paradis. Mais comme toute chose trop belle pour être vraie, cela ne put durer : une bonne partie de Cormanthor, qui était autrefois une région beaucoup plus grande — s'étendant des Montagnes de la Corne des Tempêtes à la Mer des Étoiles Déchues — disparut. Comme la faux qui coupe les chaumes de blé, la civilisation la détruisit.

Les humanoïdes natifs de ces bois — les elfes, les demi-elfes et quelques tribus d'humains — n'ont cessé d'abattre les arbres, pour se loger, fabriquer leurs armes ou confectionner des bibelots. La forêt en souffrit. À mesure que les royaumes de Cormyr et de Sembie se développaient, la forêt se soumettait. Les arbres pouvaient supporter des douzaines de haches, mais ne pouvaient résister à plusieurs centaines. Les habitants assimilaient les bois à de la mauvaise herbe — robuste et vigoureuse peut-être, mais de la mauvaise herbe tout de même. Certains elfes quittèrent les bois pour rejoindre les villes, d'autres se retirèrent vers l'Éternelle Rencontre. Quelques durs à cuire, dont fait partie votre servante, tinrent bon.

Les habitants manquent singulièrement de perspicacité : les générations futures auront, elles aussi, besoin de bois pour leurs coffres à trésors et leurs bateaux à rames. Mais les habitants semblent n'avoir pas compris qu'un arbre ne pousse pas en une nuit. Je ne les blâme pas. Il est vrai que les humains ont besoin de villes, comme les abeilles ont besoin de ruches. Mais si les humains sont assez peu sensés pour saboter tout ce qu'ils trouvent sur leur route… Enfin, c'est leur nature. Je dois cependant admettre qu'ils m'ont fait une fleur en effrayant les elfes. Aujourd'hui, Cormanthor est un lieu d'habitation plus agréable qu'il n'était avant que les habitants du Cormyr et de la Sembie ne s'y installent, du moins pour les mauvaises herbes de mon genre. Elminster se plaît à dire que je ne suis pas une mauvaise herbe, mais que je suis un peu folle, et que si je pense que l'expansion humaine touche à sa fin, c'est que j'ai perdu la raison. Il n'a peut-être pas tort, mais pour l'instant, la situation est plutôt calme. Je ne peux pleurer sur ce qui fut ou sur ce qui pourrait advenir.

Les peuplements anciens

Si vous avez passé quelque temps à Cormanthor ou dans les environs, vous connaissez sans doute les quatre communautés d'elfes : Sembreloge, les Arbres Mêlés, la Cour Elfique et Myth Drannor. Si vous êtes comme tout un chacun, vous avez entendu bon nombre de légendes et vous vous demandez si elles sont fondées. La première nuit que nous passâmes ensemble, Elminster s'obstina à me cuisiner à propos de Myth Drannor, jusqu'à





ce que je finisse par lui envoyer mon pudding au miel à la figure pour le faire taire.

Pour ma part, j'estime que les légendes sont plus intéressantes que la réalité. Ces communautés étaient peut-être autrefois des centres d'arts, de commerce et de science, mais plus rien ne subsiste aujourd'hui. Je vous conseille de ne plus vous y intéresser, vous vous attireriez forcément des ennuis. Au mieux, vous pouvez tomber sur un elfe tentant à tout prix de vous faire pleurer en vous narrant les histoires du bon vieux temps. Au pire, vous pouvez rencontrer des monstres si méchants qu'ils donnent à des dracoliches l'apparence de Jeannot lapins.

Allez-y si vous ne pouvez faire autrement, mais soyez extrêmement prudent. Si vous souhaitez vous enrichir, vous n'aurez aucun mal à trouver quelqu'un pour vous vendre des informations ou des cartes de trésors. Je ne fais pas partie de ceux là, mais je tiens à vous indiquer — à titre gracieux — quelques éléments qui pourraient vous manquer.

La Cour Elfique, par exemple, regorge de bâtiments de toutes tailles et de toutes formes — depuis la bicoque minuscule jusqu'au palais spectaculaire, suffisamment grand pour abriter un séminaire de géants des tempêtes. Certains sont encore en bon état.

Vous cherchez un trésor ? Enfoncez-vous dans la forêt jusqu'à ce que vous parveniez à un bosquet de chênes, à environ 75 kilomètres au sud d'Arbre d'Elfe. Il est habité par des centaines de chauves-souris, pour la plupart insectivores, mais aussi d'azmyths et de chauve-souris sinistres. Cherchez un chêne dont le diamètre correspond exactement à la moitié de l'envergure d'une sinistre (les sinistres mâles de la Cour Elfique ont une bouche blanche). Écorcez le chêne et vous verrez que "l'arbre" est en or. Un mage elfique a fabriqué cet arbre avant de mourir, probablement pour que son trésor ne tombe pas aux mains des pilleurs de tombes.

Quel chêne, me direz-vous ? Je n'en ai pas la moindre idée. Bonne chance !

Les collines de Sembreloge sont toujours criblées de caves calcaires qui constituaient à l'origine des abris pour les habitants. Certaines renferment des mares d'eau douce alimentées par des rivières souterraines. Ne faites pas attention à l'odeur. Elles sentent le lait caillé ou le poisson avarié, mais toutes sont potables.

Près du rivage du Lac Sembre, vous trouverez quelques champs d'avoine, que les elfes cultivaient autrefois pour se nourrir et pour vendre. Aujourd'hui, ces champs attirent des chevaux sauvages, en automne particulièrement. Et si vous cherchez une nouvelle monture, vous n'avez pas fait le mauvais choix. Mais attention ! Restez prudent ! Si un seul de ces chevaux vous considère comme une menace, c'est tout le troupeau qui vous attaquera. Un de mes neveux fut tué alors qu'il tentait de capturer au lasso une jument qu'il avait repérée en train de boire dans un ruisseau. Le reste du troupeau l'entoura et chargea. Il fut tellement piétiné que son corps était méconnaissable.

Des centaines d'elfes affirment encore que les Arbres Mêlés leur appartiennent. Et si vous n'êtes pas elfe, je vous conseille de garder vos distances — les elfes sont aussi désagréables que des blaireaux piqués par une guêpe, et ils détestent les intrus. La plupart d'entre eux préfèrent vous envoyer une bonne volée de flèches avant de vous questionner — lors de vos funérailles. Si les circonstances ou la stupidité vous poussent à vous aventurer dans ces lieux, prenez la précaution de vous munir d'un canari — le meilleur étant un de ces canaris à gorge verte que l'on trouve dans les arbres beurretiers sur la rive ouest de la rivière Duassampre. Vous les attraperez facilement. Il vous suffit de disposer d'une poignée de pelures d'orange ou de citron : tôt ou tard, l'un d'entre eux finira bien par se poser dans vos mains.

Les elfes des Arbres Mêlés — certains, du moins — sont de fervents adorateurs de Rillifane Rallathil. Un prêtre elfique répondant au nom de Makk Grainefeu a convaincu ses fidèles que les canaris sont la créature favorite de Rillifane Rallathil. Les plumes jaunes représentent le soleil, la gorge vert émeraude les feuilles des arbres ou une histoire du genre. Si vous êtes confronté à une bande d'elfes fort peu agréables, essayez de leur offrir un canari de la Duassampre. Ils accepteront d'autant plus facilement si vous y ajoutez une cage en argent ou un perchoir en or. Évidemment, les elfes ne deviendront pas vos meilleurs amis, mais peut-être vous laisseront-ils passer.

Au fait, si vous voyagez dans les Arbres Mêlés, vous pourrez peut-être remarquer un chêne dont le tronc sculpté représente le profil d'un canari, à environ 60 centimètres du sol. Ignorez-le : c'est un lieu de pèlerinage des elfes, un lieu d'adoration de Rillifane Rallathil. Si vous l'abattez, y attachez votre cheval, ou même si vous vous contentez de vous y adosser, une bande de canaris vous attaquera. Vous n'êtes pas convaincu ? Levez les yeux ! Dans les branches les plus hautes, vous pouvez remarquer, pendus, les crânes de ceux qui ont pris le lieu de culte pour un arbre quelconque.



On pourrait sûrement écrire un livre entier sur Myth Drannor — il me semble d'ailleurs qu'Elminster a essayé — mais je ne m'y risquerais pas. Je me suis fait un point d'honneur de rester en dehors de tout ce qui concerne Myth Drannor. Alors, j'étais jeune et trop bête pour savoir vraiment, et j'avais décidé de m'y rendre. J'avais plus ou moins l'impression que je découvrirais une cachette secrète regorgeant d'or, comme si cette idée n'avait effleuré aucun autre avare d'ici à Amn. Cependant, pour être tout à fait sûre, j'avais recruté un couple d'ours noirs pour m'accompagner.

À moins de quinze kilomètres de l'endroit, les ours grondaient et reniflaient déjà. Toutes les deux minutes, ils s'arrêtaient pour sentir l'air puis secouaient leurs têtes d'un air interdit avant de repartir sans hâte. Lorsque nous arrivâmes aux limites de la cité, l'un des ours avait déjà pris ses pattes à son cou à travers les buissons, dans la direction générale de l'Anauroch. L'autre gémissait comme un chat écorché ; il enfonçait ses griffes dans le sol et refusait d'avancer. Je le tenais par la nuque en tentant de le traîner vers l'avant quand j'entendis quelque chose tonner au-dessus de ma tête. Un dragon rouge se précipitait hors de Myth Drannor, les ailes battantes, sa face tordue par une terreur abjecte !

Je n'attendis pas de savoir ce qui le poursuivait. Je me jetai dans un buisson de ronces et rampai dessous aussi loin que possible en ignorant les griffures des épines sur mon dos. Je me tapis là, tremblante, attendant la fin. L'ours s'enfuit en direction des arbres et disparut.

Le hurlement s'atténua petit à petit. Je restai là, écoutant le chant des grillons et le crissement des feuilles. Trois heures après, je me faufilai hors des broussailles, craignant à tout moment qu'un monstre infernal fonde sur moi et m'emporte entre ses griffes acérées. Il n'en fut rien, mais pendant le trajet du retour, je ne pus détacher mes yeux du ciel, au cas où…

Je n'ai jamais su ce qui avait fait fuir le dragon rouge. Mais je souhaite ne jamais le savoir.

Que devez-vous savoir de plus sur Myth Drannor ? Juste ceci : il y a bien longtemps, Myth Drannor était appelée la Cité de l'Amour, un paradis où régnaient l'amour et la paix. C'est alors qu'arriva l'Armée des Ténèbres, une véritable horde de fiélons et de brutes souhaitant réduire la cité en poussière. Les elfes, pour se défendre, érigèrent des boucliers de magie et recrutèrent des gardiens dragons. Mais leurs efforts furent vains et bientôt, le royaume dû capituler. Les elfes s'enfuirent, laissant derrière eux un cimetière de bâtiments en ruine et de rêves déchus. Myth Drannor est aujourd'hui un refuge pour prédateurs et un lieu de reproduction de monstres. La Cité de l'Amour ? La Cité de la Mort, plutôt.

Quiconque ose s'aventurer près des bourreaux risque d'y laisser sa tête. Je n'ai aucun conseil pour passer Myth Drannor, ni aucune suggestion permettant d'éviter ses nombreux pièges. Je peux seulement vous dire combien Myth Drannor a affecté le reste de Cormanthor.

La magie de Myth Drannor est si puissante qu'elle se répand dans la campagne environnante, se répercutant sur les créatures, les arbres et le sol. Je ne prétends pas en connaître les raisons, ni même mesurer l'étendue de cette puissance. À vrai dire, je n'aurais sûrement pas compris en quoi les bois elfiques étaient si différents des autres forêts du monde si Elminster ne m'avait pas ouvert les yeux. Aujourd'hui, j'en suis convaincue. Il y a des choses que vous devez connaître pour ne pas devenir fou lorsque vous constaterez que votre *potion de soins* s'est éventée ou lorsque vous observerez un poulet essayant de manger une souris.

Selon Elminster, la magie de Myth Drannor a trois effets essentiels sur Cormanthor. Les voici brièvement décrits.

Le climat : Les étés ne sont pas si chauds, et les hivers ne sont pas si froids qu'ils devraient l'être. Les différences de température entre Cormanthor et des forêts similaires sont subtiles, quelques degrés parfois. Mais des facteurs normaux — ombre, précipitations, vents — ne peuvent être à l'origine du climat favorable qui sévit pratiquement toute l'année.

Diversité : Le nombre d'animaux et d'espèces végétales de Cormanthor excède de beaucoup celui des autres bois tempérés. Vous trouvez ici pratiquement tout organisme susceptible de se développer dans un environnement forestier. Vous ne trouverez ni locathah ni géant du froid, mais le nombre de créatures rares, telles les bulettes et les chimères, est impressionnant. Nous avons aussi une grande variété de créatures étranges, dont beaucoup viennent de Myth Drannor.

Les marches : Elles n'ont aucune particularité, si ce n'est que ces parcelles de terres sauvages réparties sur Cormanthor affectent la magie et ses pouvoirs de façon extraordinaire. Elminster pense que les marches ont été créées par des énergies magiques dérivées du *mythal*, le réseau de magie vivante qui enveloppe Myth Drannor. Je le crois. Si vous dépendez des sorts pour trouver votre nourriture ou vous défendre des ogres affamés, ne campez pas dans les marches.



Nous reviendrons en détail sur les marches un peu plus tard. Parlons plutôt maintenant des endroits idéaux pour prendre un bon bain.

Les deux rivières

Le bois elfique compte deux rivières principales : la Duassampre, ou l'Elfine, qui coule le long de la frontière sud ouest, et l'Ashaba, qui divise en deux la forêt depuis le Valombre jusqu'à l'est de Sembreloge. Vous pouvez dans chacune d'elles vous baigner, faire du bateau et nager, quoi que pour la baignade, je conseillerais plutôt l'Elfine, qui est plus tranquille. Évidemment, c'était aussi l'avis d'Elminster ; il se lavait environ à 15 kilomètres au nord de Martelgué lorsque je le vis — entièrement — pour la première fois.

De nombreux affluents se jettent dans l'Elfine, et beaucoup ne sont que de simples rus. Cependant, très peu de cartes les répertorient. Habituellement, ces bras de rivière sont clairs et peu profonds ; ils ne dépassent pas quelques centimètres et sont idéals pour se tremper les pieds par un bel après-midi d'été.

L'Elfine à proprement parler est beaucoup plus profonde. Je m'étais amusée à accrocher une pierre à une liane de dix mètres de long pour mesurer la profondeur de la rivière en différents points. Il m'est arrivé bien souvent de plonger toute ma liane sans même atteindre le fond. Son lit est également très large et mesure souvent plusieurs centaines de mètres. Cependant, tous les quelques kilomètres, le cours d'eau se rétrécit et devient moins profond, autorisant les marcheurs à le franchir à gué. Trois ponts en granit enjambent la rivière — une gentillesse des elfes… Mais je n'ai jamais dit que tous étaient mauvais.

L'Hexade a sûrement du créer l'Elfine pour la pêche, à en juger par le nombre de perches, de poissons-chats et de truites, dont certaines sont aussi grosses que des poneys. Les poissons sont si gros qu'un raton laveur pourrait traverser la rivière sur le dos d'une de ces créatures. Il vous suffit pour pêcher d'une canne en bambou ou d'une simple ligne de main. Les poissons allant pratiquement d'eux-mêmes vers le rivage, si vous ne pouvez pas capturer votre dîner, c'est que vous méritez vraiment d'avoir faim.

L'appât ? Des vers, de la graisse animale ou même un morceau de tissu de couleur. Si vous souhaitez vous



attaquer à plus gros, essayez les champignons de couche qui poussent sous les branches des bouleaux ; ils ressemblent à de petits champignons recouverts d'une fourrure marron et dégagent l'odeur d'un fromage vieux d'un mois. Les poissons en raffolent, particulièrement les grosses truites.

La rivière Ashaba est aussi large que l'Elfine, et pratiquement aussi profonde. Je ne connais l'existence que d'un pont en granit, à environ 45 kilomètres au sud de Valbrume, mais il est en bien mauvais état depuis qu'un dragon noir myope l'a confondu avec un rival et a tenté de le mettre en pièces. La pente des berges de l'Ashaba est beaucoup plus raide que celle de l'Elfine, tombant parfois à pic.

Si vous avez de la chance, vous pourrez observer un orque, à plat ventre, tentant d'attraper un poisson à la main. Continuez à l'observer : vous risquez de le voir faire la pirouette lorsqu'il se penchera un peu trop en avant. Et si c'est vraiment votre jour de chance, vous verrez peut-être une carpe géante émerger à la surface de l'eau et l'engloutir comme un vulgaire lombric. Au fait, les carpes de l'Ashaba ont un appétit insatiable. On dit qu'elles mâchent des canoës et qu'elles se nettoient ensuite les dents avec les rames.

À vrai dire, je ne serais pas très ennuyée si les carpes attrapaient ou faisaient fuir tous les orques vivant au sud du Gué d'Ashaba. Autrefois, l'Ashaba comptait autant de poissons de pêche que l'Elfine. Ce n'est plus le cas. Les bons jours, un pêcheur patient pourra attraper des vairons pour nourrir sa famille, dans le sud particulièrement. Plus au nord, dans une partie qu'Elminster appelle "le Désert", vous pouvez attendre pendant des heures et ne ressortir qu'avec un maigre poisson-lune de la taille de votre petit doigt. Les orques ont surexploité la partie nord de la rivière en utilisant des filets de pêche pour attraper les poissons par centaines. Pour se débarrasser des carpes géantes, ils ont déversé dans la rivière des chargements de poisons spéciaux à base d'herbes. Non seulement le poison n'a pas donné l'effet escompté, mais les carpes sont devenues noires et beaucoup plus agressives.

En tentant de maîtriser la vie sauvage, les orques sont seulement parvenus à décimer la population de poissons comestibles. Depuis près d'un an, les eaux puent tellement le poisson mort que vous pouvez repérer la rivière à des kilomètres. L'eau est un peu moins polluée aujourd'hui, mais les carpes ont elles aussi leur idée de la gestion de l'environnement… Soyez prudents si vous décidez de patauger dans l'Ashaba.

Deux rivières qui coulent dans le sud de la forêt, la Sembrelle et la Profonde, permettent également d'abreuver le voyageur assoiffé. Leurs eaux de cristal abritent de nombreuses perches et des poissons-chats dans des quantités qui rivalisent avec l'Elfine. Il faut dire que c'est une région superbe, qui draine un nombre impressionnant de touristes, nombre d'ailleurs trop élevé à mon goût.

La partie la plus à l'ouest de la Profonde sert de site de reproduction à une excellente variété de crevette d'eau douce. Cette crevette, qui mesure près de 30 centimètres de long et qui est de couleur rouge brillant, peut être pêchée en traînant des filets le long du lit de la rivière. Les petites-gens qui vivent dans cette région fabriquent de très bons filets, spécialement conçus pour pêcher la crevette. Ceux-ci se composent de mailles finement tissées reliées à des planches lestées. Les planches flottent assez pour pouvoir facilement traîner le filet et ne sont pas assez lourdes pour couler. Si ces petites-gens sont d'excellents fabricants de filets, ils sont loin d'être des commerçants nés. Vous devriez pouvoir vous procurer un filet contre quelques pièces d'argent. Je tiens à ajouter que la carapace séchée de la crevette émet une pâle lueur rose pendant un à deux jours, et peut donc être utilisée pour marquer une piste.

Le climat

Une forêt de la taille de Cormanthor a besoin d'un subtil mélange de pluie et de soleil. Des pluies trop importantes lessivent la couche arable et endommagent les plantes les plus délicates. Si l'eau se fait rare, le sol sèche et la végétation se meurt. Une chaleur trop intense fait évaporer l'eau du sol et dessèche les plantes.

Fort heureusement, on ne peut rêver climat plus idéal. Il est vrai que ce mariage de pluie et de soleil est en partie dû à l'effet modérateur des énergies de Myth Drannor, mais aussi à la façon dont l'Hexade a sculpté la forêt. Selon Elminster, les rayons du soleil caressent Cormanthor selon le meilleur angle qui soit pour réchauffer les arbres sans les brûler. Les précipitations sont légères mais régulières sur toute l'année, permettant ainsi à la terre et à l'air de conserver leur humidité. La voûte de feuillage formée par la forêt offre ombre et protection contre des vents trop violents, donnant de ce fait des températures qui ne sont jamais excessives, comme ce peut être le cas dans les régions voisines. Une bonne veste en fourrure et un pantalon de cuir suffisent à affronter douillettement l'hiver.



Moyennes climatiques de Cormanthor

Température (printemps)	22° C
Température (été)	26° C
Température (automne)	18° C
Température (hiver)	6° C
Température inférieure/an	-10° C
Température supérieure/an	30° C
Précipitations annuelles	175 cm
Jours d'enneigement	25 jours

Le temps du jour

Pour déterminer la température d'un jour particulier, recherchez la température de la saison en cours, répertoriée dans la section précédente qui traite des moyennes climatiques. Effectuez un jet 1d12 -6. Le résultat, positif ou négatif, modifie la température du jour. Par exemple, si on est en automne et que le jet vous donne 2, la température est de 14 degrés : 18 – (2 – 6).

Pour déterminer le temps dominant, effectuez un jet 1d20 et consultez le tableau suivant.

Temps dominant à Cormanthor

Jet de 1d20	Temps*
1-7	Clair
8-11	Partiellement nuageux
12-15	Couvert
16-19	Précipitation**
20	Temps extrême†

* Pour déterminer de façon aléatoire la vitesse du vent, effectuez un jet de 1d6 ; 1-3 = moins de 15 km/h, 4-5 = 15-30 km/h, 6 = plus de 30 km/h. Pour déterminer la direction du vent, effectuez un jet 1d4 ; 1 = nord, 2 = est, 3 = sud, 4 = ouest.

** Effectuez un jet 1d6 ; 1-2 = jusqu'à 1,25 cm ; 3-4 = 1,25 à 2,5 cm ; 5 = 2,5 à 5 cm ; 6 = plus de 5 cm.

† Averse de grêle, tempête de neige, brouillard dense, tornade, etc., selon la décision du MD.

Le MD peut ajuster cette liste en cas d'événements spéciaux (par exemple une manipulation magique du temps), lorsque des conditions inhabituelles prévalent (par exemple une longue sécheresse), ou en terrain exotique (par exemple les pics des montagnes).

En bref, et pour effectuer une comparaison avec d'autres régions — d'autres forêts même — on peut dire que les hivers de Cormanthor sont plus chauds, que les vents forts sont moindres, que l'humidité est plus importante et que les précipitations sont assez abondantes. Maintenant, je n'ai jamais enregistré les températures ni le niveau des précipitations, mais Elminster l'a fait pour moi et a tenu à indiquer quelques chiffres dans ce livre. Sans tenir compte des chiffres, je peux dire que si vous passez quelques jours dans la région, vous devez vous attendre à être mouillé un jour ou l'autre. Mais les jours sans pluie, profitez pleinement du soleil — il est si souvent présent !

Les saisons

À la différence de l'Anauroch ou du Grand Glacier, où chaque jour ressemble au précédent, Cormanthor connaît différentes saisons, auxquelles les habitants s'adaptent ; les ours hibernent en hiver, les chenilles tissent leurs cocons au printemps, les canards sauvages migrent en automne. Il est possible, même si cela est extrêmement rare, qu'une mauvaise saison cause des pertes parmi les animaux.

Il y a maintenant dix-huit ans, nous avons connu une sécheresse qui dessécha l'ivraie vivace, entraînant la mort de la plupart de cerfs rouges de la région. Il y a deux ans, l'automne s'accompagna de gelées plus précoces que de coutume, détruisant pratiquement toutes les fleurs sauvages et tous les buissons de baies situés au nord de Hautelune, décimant bon nombre de lapins et de marmottes. La leucrotta qui hante cette région, en manque de nourriture, se dirigea vers Casckel, un village de petites-gens paisibles. Au printemps, il ne restait de Casckel que des maisons vides et un tas d'ossements de petites-gens.

Fort heureusement, il s'agit là d'exceptions et les saisons présentent généralement les mêmes caractéristiques d'une année sur l'autre. L'été prochain devrait être aussi tiède que le précédent, et je serais surprise si le niveau des précipitations variait de quelques centimètres de plus d'une année à l'autre.

Le printemps s'annonce dès Ches et dure jusqu'à Flammerige. Le dégel commence dès les premières semaines de Ches, et à la mi-Tarsakh, les cotonniers bourgeonnent et les jonquilles nous offrent leurs premières fleurs. Les jours commencent à s'allonger et à Flammerige, on compte déjà 16 heures d'ensoleillement



direct. La végétation se développe alors rapidement ; la plupart des plantes parviennent à maturité avant le début de l'été. Les pluies sont fréquentes mais peu abondantes. Au cours des tempêtes de printemps, le ciel reste clair et lumineux.

L'été arrive avec Éléasias et dure jusqu'à la fin de Marpenoth. C'est à la fin d'Éléasias que l'on enregistre les pics de température, mais je dois dire que les jours où la chaleur est insupportable à mon goût se comptent sur les doigts de la main. À la mi-Éléasias, un vieux cheval peut mourir de chaleur, et il est vrai que le voyageur peut préférer l'ombre d'un grand chêne aux bras de sa bien-aimée. Les jours sont caractérisés par un ciel bleu intense et un vent calme, mais restez sur vos gardes, car les orages arrivent sans prévenir. Un orage d'été peut sévir et s'arrêter en l'espace d'une heure, laissant derrière lui des mares de pluie et des arbres frappés par la foudre. Il arrive souvent que des parties entières de la forêt disparaissent sous des nappes de brouillard, particulièrement près du nord de l'Elfine. L'humidité oppressante qui est monnaie courante en Éleinte peut saper la force du guerrier le plus valeureux ; portez des vêtements larges, buvez beaucoup d'eau et voyagez de nuit si possible.

En automne, c'est-à-dire en Uktar et Nuiteuse, les températures baissent et les jours raccourcissent. Une avalanche de feuilles recouvre le sol en l'espace de quelques semaines. Les précipitations sont peu abondantes, mais le vent souffle quotidiennement et peut vous faire perdre votre chapeau ou soulever les feuilles qui se mettent à tourbillonner. L'hiver arrive avec les premières gelées intenses, en général vers la fin de Nuiteuse.

Les mois d'hiver sont Martel et Alturiak. Martel est sec et froid, et dès les premiers jours d'Alturiak, toute la forêt est recouverte d'un manteau blanc de quelques centimètres. Les températures sont basses mais tolérables. Des stalactites se forment sur les branches dénudées des chênes et les faisans se terrent sous les buissons d'airelles à la recherche d'un peu de chaleur.

Ne cherchez ni ours ni sauterelles, ils dorment… Les premiers dans des cavernes isolées, les secondes dans des souches pourries. Les lapins et les blaireaux ont revêtu leur épaisse fourrure qui les fait paraître deux fois plus gros que de coutume. Le furet de Sembreloge, né au printemps, s'est paré d'un blanc manteau pour que les loups affamés ne le repèrent pas trop facilement. Vous pouvez aussi découvrir un mucal en train de frotter des os de pyrosilic pour faire fondre la glace sous ses pattes. Faites peur au mucal et emparez-vous des os. Ils ne pourront pas vous servir à allumer un feu, mais laissez-les de nuit dans votre sac de couchage et ils vous réchaufferont.

Adaptations

Avez-vous déjà entendu parler de la tour commune à l'est de Suzail, celle qui ressemble à vingt maisons de briques empilées les unes sur les autres ? Les étages du bas étaient réservées aux travailleurs et autres gens du peuple, et les plus hauts — ceux qui se rapprochaient des dieux — étaient destinés aux riches marchands et aux grossiums. Une très bonne idée… Jusqu'à ce qu'un vent violent soufflant du Lac des Dragons ne la nivelle, comme un enfant renverse une pile de cubes.

Cormanthor ressemble à cette tour — le snobisme en moins — en beaucoup plus robuste. Les arbres, qui culminent parfois à des centaines de mètres, offrent un habitat varié selon différents niveaux. Les faucons, qui volent très haut, nichent à la cime des arbres. Dans les branches inférieures, on trouve des hiboux dans les troncs creux et des écureuils sur les branches. De nombreuses espèces d'animaux vivent dans les prairies ombragées et dans les vallées, de la minuscule souris à l'aurivore imposant. Quant aux vers et aux scarabées, ils se régalent des déchets organiques qu'ils trouvent sur le sol, résultats de la décomposition des feuilles.

Cormanthor offre une nourriture abondante, de l'eau en quantité et un immense espace vital. Bien sûr, ici comme partout, ce sont les créatures qui ont su s'adapter physiquement qui s'en sortent le mieux. En voici quelques exemples.

Coloration : Un écureuil rayé qui luirait dans la nuit, ou un lapin aux yeux rouge brillant auraient bien peu de chances de survie… C'est un peu comme s'ils portaient un écriteau sur lequel serait écrit : "Mangez-moi !" La plupart des espèces sont brunes, grises ou vertes pour mieux se confondre avec leur environnement. Certaines, comme le naga ou le boa constricteur, sont revêtues de taches de couleur qui leur servent de camouflage.

Sens : Les cachettes sont si nombreuses — arbres, bosquets — qu'un animal ne peut compter sur ses yeux pour repérer une proie. La plupart des créatures qui hantent ces bois, prédateurs et proies confondus — sont





dotées d'un odorat et d'une ouïe hors pairs. L'odorat très développé du béhir lui permet de distinguer un opossum d'un raton laveur à 100 mètres à la ronde. L'écureuil noir géant est capable d'entendre le constricteur qui rampe dans l'arbre voisin. C'est également la raison pour laquelle les habitants de la forêt observent un silence absolu pour éviter de se faire remarquer. Vous pouvez être entouré de centaines de créatures et ne percevoir qu'un léger sifflement, grondement ou pépiement.

Déplacement : Étant donné qu'il est extrêmement difficile de se mouvoir dans des forêts si denses, mieux vaut être adroit que rapide, mieux vaut savoir grimper que voler. L'antilope et les animaux fluets de ce type sont capables de se faufiler entre les arbres. Le buffle robuste doit plutôt choisir de vivre dans une clairière. Il est préférable d'être doté de griffes conçues pour grimper que pour lacérer ou déchiqueter. Les pics-verts et les troglodytes peuvent aisément plonger à travers les branches. En ce sens, ils sont largement plus avantagés que les aigles géants.

Les bois de Cormanthor

D'aucuns considèrent Cormanthor comme étant l'une des plus grandes forêts. En réalité, Cormanthor se compose de quatre forêts : Sembreloge, la Cour Elfique, les Arbres Mêlés et la Vallée des Voix Perdues. J'ai également divisé Cormanthor en trois zones distinctes que j'appelle la lisière, bois médian et bois étoilé. Concrètement, il est assez difficile d'indiquer la limite exacte entre ces régions, mais si vous savez ce que vous cherchez, cela devient beaucoup plus simple.

Que faut-il chercher ? Des arbres ! La lisière se compose principalement de pins. Le bois médian se distingue par ses frênes et ses hêtres. Le bois étoilé est quant à lui principalement caractérisé par ses chênes et ses érables. Plus vous vous enfoncez dans Cormanthor, plus la végétation est dense — la lisière est relativement déserte, le bois étoilé est aussi épais qu'une jungle.

Lisière : La lisière constitue une frontière de 15 à 30 kilomètres entre les bois des elfes et le reste du monde. Peu de végétation s'y développe car le sol est sableux et pauvre en matières minérales. Les pins rayés bleus et les pins à aiguilles, les principales espèces que l'on rencontre dans cette zone, excèdent rarement 6 mètres et sont plutôt espacés. Vous risquez bien de chercher pendant une bonne journée si votre intention est de trouver deux pins dont les branches se chevauchent. Les aiguilles qui tombent continuellement des pins se décomposent lentement, empêchant la croissance des autres plantes. La fougère à bois tendre, de couleur brune, dure comme du cuir, pousse près des pins. Mais c'est à peu près tout. Quelques massifs d'herbes coupantes parent les coteaux, ainsi que quelques maigres saules et des souches d'épicéas.

La végétation n'étant pas particulièrement prolifique, le nombre d'herbivores est assez faible, d'où la quasi-absence de carnivores. Vous pouvez voir ici ou là un loup solitaire ou une tortue en train de gratter la terre en quête de larves, mais peu d'espèces vivent ici en permanence. Étant donné que le bois médian — qui offre une végétation luxuriante et une faune abondante — se trouve à quelques kilomètres à peine, pourquoi les animaux s'obstineraient-ils à vivre ici ?

Les insectes par contre sont légion dans la lisière, car bien peu de créatures cherchent à les manger. Les scarabées dévalent les collines tels une avalanche de cailloux noirs. Les moustiques forment des nuées si denses qu'il est à peine possible de discerner le ciel. Plus d'un voyageur campant dans la lisière s'est réveillé le matin suivant pour constater que son sac de couchage était rempli de fourmis rouges ou que sa tête était infestée de poux.

Après une longue journée passée à parcourir la lisière, je me souviens d'avoir découvert ce que je pensais être un pommier regorgeant de fruits mûrs. J'avais l'eau à la bouche à l'idée de savourer des pommes enrobées, et je me dirigeai vers l'arbre aussi vite que mon cheval le pouvait. Je découvris à mon grand accablement qu'il ne s'agissait que d'un pin, couvert de larves de sauterelles rouges pendant des branches par amas.

Mis à part son utilité en tant que havre pour les insectes, la lisière sert de zone tampon. Elle décourage les animaux de s'aventurer hors du bois médian, et fait réfléchir à deux fois les voyageurs qui souhaiteraient couper à travers Cormanthor. Les principales routes traversant la lisière — la route de Rauthauvyr, la Drève de la Mer de Lune, la Route de Moander et la Piste de Demihache — sont par contre peu fréquentées par les nuisibles. Vous pouvez les emprunter sans craindre qu'une mère tique ne ponde dans vos cheveux.

Bois médian : Le bois médian couvre pratiquement la moitié de Cormanthor. Ce sont les arbres qui séparent la lisière du bois étoilé — le bois médian comprend une large bande le long de la Drève de la Mer de Lune, qui coupe



Cormanthor

Ashaba
Drève de la Mer de Lune
Cour Elfique
Elfine
Vallée des Voix Perdues
Arbres Mêlés
Sembreloge
Lake Sembre
Route de Rauthauvyr

Bois étoilés
Bois médians
Lisière
Marches

1. Bois étoilé du nord
2. Bois étoilé de l'ouest
3. Bois étoilé du centre
4. Bois étoilé du sud

Cormanthor en deux. Le bois médian est si dense qu'un oiseau volant au-dessus des arbres pourrait voir uniquement un grand solide vert. Et si l'oiseau est un peu myope, il peut en conclure qu'il n'a devant lui qu'un arbre immense.

Cet oiseau serait pourtant surpris de découvrir la diversité du bois médian, la richesse de son sol qui supporte des centaines d'espèces d'arbres, de fleurs et de plantes. Les frênes blancs et les hêtres bordent les vallées le long de l'Ashaba. Les châtaigniers et les érables rouges foisonnent sur les collines du nord du Valbrume. Les vastes prairies situées près d'Essemore, embaument le chèvrefeuille et les gueules-de-loup, et sont agrémentées de massifs de cerisiers et de cèdres bleus. Les mousses ivoires et les fougères ornent les bosquets d'aulnes, de noyers blancs et de marronniers.

Les troncs d'arbres sont le repaire des constricteurs géants, alors que les souches abritent les salamandres et les scorpions. Les grives, les coucous et les hirondelles nichent dans les branches des arbres. Le martèlement incessant des pics-verts rivalise avec le chant mélodieux des rouges-gorges bleus. Le voyageur qui dresse son campement à l'abri d'arbres bourgeonnants peut être surpris de se découvrir une audience d'écureuils et de phacochères curieux. Mais il peut tout autant être étonné de l'étrangeté de la végétation. En voici quelques exemples.

Les *palmiers-scarabée*, nommés ainsi en raison de leur écorce noire semblable à la coquille d'un scarabée, peuvent atteindre 30 mètres ou plus. Le tronc, par ailleurs lisse, est parsemé de grappes de minces branches sans feuilles. Le bois renferme un dépôt huileux qui le rend particulièrement inflammable. Il brûle trois fois plus longtemps que les autres bois tout en dégageant deux fois moins de fumée.

Les *baies à goupil*, qui se présentent sous formes de grappes jaune vif, poussent sur un enchevêtrement de lianes. On les trouve surtout près des hêtres. Les baies à goupil présentent une apparence grasse et dégagent une odeur de steak grillé. Ces baies sont parmi les rares fruits au monde qui soient digestes pour les carnivores. Les loups et certains autres carnivores en font parfois leur repas dans les périodes de disette. Les humains peuvent également les manger, mais n'ayez pas l'eau à la bouche



trop vite : elles dégagent une odeur très agréable, mais elles ont un terrible goût de boue.

Les *pins rosiers* poussent sur les berges de la rivière Ashaba. Ces arbres à feuilles persistantes ne dépassent que rarement un mètre de haut. À chaque extrémité de leurs fines aiguilles fleurit une minuscule rose, blanche ou rose. La racine s'enfonce dans le sol sur trois mètres ou plus et se termine par un gros tubercule de la taille d'une pomme de terre. Les morceaux de ce tubercule font d'excellents appâts, qui permettent d'attraper deux fois plus de poissons en une journée.

Bois étoilé : Je l'ai nommé ainsi le jour où je m'étais allongée sous un érable pour faire la sieste. L'érable était si haut que j'avais l'impression que ses branches pouvaient transpercer les étoiles.

Évidemment, les arbres ne sont pas si hauts, mais leur taille reste très impressionnante. J'imagine que les érables mesurent en moyenne 60 mètres de haut, certains des chênes les plus grands faisant pratiquement le double. Si un tronc de chêne était creux, il pourrait aisément abriter une petite ferme.

Le bois étoilé se compose en fait de quatre zones distinctes. Toutes comptent de grands chênes, des noyers blancs et des érables, mais chacune possède son espèce particulière. Dans le bois étoilé de l'ouest, là où se trouve Sembreloge, poussent d'épais bosquets de peupliers et de gommiers. Les épicéas et la ciguë sont particulièrement répandus dans le bois étoilé du centre, à l'est de l'Ashaba. Le bois étoilé de l'est, à cheval sur la Cour Elfique et les Arbres Mêlés, abrite des pins et des ormes, particulièrement à la frontière avec le bois médian. Les cèdres bordent le bois étoilé du nord. C'est là que se trouve Myth Drannor.

Le sol du bois étoilé, aussi riche que celui du bois médian, mais presque noir, permet à une grande variété de bosquets et d'herbes touffues de se développer. La densité des sous-bois permet difficilement de se frayer un chemin. Les fougères, hautes comme la taille, sont aussi dures que des épis de maïs. Traverser la tourbe détrempée revient à patauger dans de la boue. Des brumes grises envahissent une grande partie de la forêt, principalement au nord et à l'est, réduisant la visibilité à quelques mètres à peine. L'humidité de l'air favorise le développement des mousses et des lichens, qui pendent des branches comme des lambeaux de velours.

La profusion d'herbes et de buissons permet de nourrir un nombre considérable d'herbivores, comme les élans ou les daims. Les manticores repues dorment sur des lits de violettes, les hiboux chassent les fringillidés, et les rats des champs se bousculent dans l'herbe. On trouve également des porcs-épics normaux ou gargantuesques, des mouffettes et des fouines. Les massifs du nord et de l'est du bois étoilé, nimbés de brume, abritent des meutes de loups noirs. Le voyageur peu attentif a tôt fait de confondre un constricteur émeraude avec une branche d'arbre recouverte de mousse.

Comme dans le bois médian, la végétation qui se développe dans le bois étoilé est parfois surprenante. Par exemple :

Le *medquat* est un lichen cramoisi que l'on trouve à l'intérieur des rondins creux, particulièrement dans le camphre. Son goût est similaire à celui du citron, et il est très prisé par les gourmets du Cormyr. Mais attention ! Les bûches de camphre abritent bon nombre de scorpions, qui adorent l'odeur du medquat et se nichent dans le camphre.

Les *chênes-carillons* poussent dans les régions nord du bois étoilé de l'est. Ils ressemblent à des chênes normaux qui seraient faits de verre transparent. Seule leur apparence est différente des autres chênes. Leurs branches servent aux oiseaux qui y font leur nid, ils se reproduisent comme les autres chênes, et vous pouvez utiliser leur bois pour vous chauffer. Par contre, les chênes-carillon ne perdent pas leurs feuilles en automne. Celles-ci se solidifient en gelant, et restent gelées durant l'automne et l'hiver pour ne dégeler qu'au printemps. Une légère brise fait tinter les feuilles comme un carillon, émettant un léger son de cloche





particulièrement plaisant pour les basilics, que vous trouverez souvent lovés près des troncs, les yeux clos, détendus.

Les *simousses* ressemblent à des boutons d'or géants — trois mètres de diamètre — dont les pétales sont bleus. En temps normal, les pétales des simousses sont fermés, conférant à la fleur l'apparence d'une énorme balle. Ces pétales fermés renferment un nectar sucré qui forme une mare de 5 à 8 centimètres de profondeur. Si vous tentez de séparer les pétales, de les percer avec votre épée, ou si vous essayez d'une toute autre façon d'ouvrir la fleur, celle-ci se désagrège et son nectar s'évapore instantanément. Les pétales s'ouvrent d'eux-mêmes pendant la première semaine du printemps. Vous pouvez cependant ouvrir les pétales en les chauffant, en tenant par exemple une torche non loin des pétales ou en allumant un petit feu à la base de la plante. Mais une fois encore, attention ! Si la simousse chauffe trop, elle s'enflamme et se désintègre.

Le voyageur qui parvient à ouvrir une simousse, ou qui a assez de chance pour en découvrir une ouverte au printemps, peut s'asseoir dedans et laisser son corps absorber le nectar. Les résultats sont habituellement très bénéfiques, mais pas toujours. Il y a quelques années, une de mes belles-sœurs fut retrouvée morte dans une mare de nectar, la tête plongée dans le délicieux suc, du sang s'écoulait de son corps.

Êtes-vous prêts à tenter l'expérience ? Pas moi !

Effets du nectar des simousses

Un personnage peut tenter d'ouvrir une simousse fermée de la façon décrite dans le texte, en utilisant une méthode naturelle ou une source de chaleur magique. Si la chaleur est appliquée directement sur une partie quelconque de la plante, la simousse se désintègre automatiquement. Sinon, effectuez un jet de 1d4 ; 1 = la plante se désintègre, 2 à 4 = les pétales s'ouvrent.

Pour être affecté par le nectar, un personnage doit s'asseoir dedans pendant 10 rounds. À la fin de cette période, son corps a absorbé tout le nectar. Une simousse contient assez de nectar pour affecter un personnage. Une année est alors nécessaire pour que la simousse renouvelle son nectar.

Pour déterminer les effets du nectar, effectuez un jet de 1d10 et consultez le tableau suivant :

Jet de 1d10	Effet
1-4	Aucun effet
5-6	Peut parler avec les plantes (comme par le sort de prêtre de 4e niveau) à volonté pendant les 1-4 heures suivantes.
7	Peut voler, comme avec une potion de vol.
8	La peau se raffermit, donnant au personnage CA 2, même sans armure ; l'effet dure 1-2 jours.
9	La peau devient bleue ; le personnage écope d'une pénalité de -2 aux jets de Charisme ; l'effet dure 1 à 2 jours.
10	Tout le sang s'évapore du corps du personnage ; le personnage meurt sauf s'il effectue un jet de sauvegarde victorieux contre les sorts, auquel cas il garde 1 point de vie.

Les marches

Je fis ma première rencontre avec les marches il y a 44 ans. J'étais en train d'explorer le bois médian au sud d'Arbre d'Elfe à la recherche d'un emplacement où ma nièce pourrait installer son refuge pour jeunes centaures abandonnés. Je cherchais depuis déjà sept semaines, en vain. La terre était trop stérile pour des centaures, malgré l'abondance de soleil et de ruisseaux limpides.

C'était la fin d'une autre longue journée. Misha, mon compagnon louveteau, était affamé et se montrait de fort mauvaise humeur. Les lapins et les marmottes étaient plutôt rares, et si Misha ne trouvait pas rapidement de quoi se mettre sous la dent, je craignais fort qu'il tente de se retourner contre mon cheval. Je n'avais qu'un cheval, une vieille jument du nom de Geldi, et j'avais besoin qu'elle reste sur ses pattes pour pouvoir rentrer.

Je jetai un sort de *localisation d'animaux ou de plantes*, espérant trouver quelques baies à goupil pour Misha, qui tournait maintenant autour de Geldi d'une façon suspecte. C'est alors qu'il se passa une chose des plus étranges.

Le sort grésilla.

J'avais jeté ce sort des centaines de fois, et je peux compter sur les doigts d'une main le nombre de fois où il avait échoué. J'étais peut-être particulièrement fatiguée.



J'essayai une nouvelle fois.

Nouvel échec.

Je m'assis dans l'herbe, gênée et — je dois bien l'admettre — un peu prise de panique. Je passai en revue les étapes du sort pour m'assurer que je n'en avais pas oublié, lorsque je fus témoin d'une chose qui me fit aussitôt oublier ce sur quoi je me concentrais. À moins de 2 mètres de moi, Misha mangeait des tournesols, arrachant les pétales un à un et les mâchant comme s'il s'agissait de la chose la plus naturelle du monde. Derrière elle, Geldi se chamaillait avec un écureuil rayé, qui se précipita sur elle, déterminé à lui arracher une patte.

Je rejetai l'écureuil d'un coup de pied et pris dans mes bras Misha, un tournesol dans la bouche. Je sautai sur Geldi et nous partîmes au galop. Ma nièce chercherait elle-même son refuge.

Un mois plus tard, je racontai à Elminster ce qui m'était arrivé. "Tu n'es pas la seule, me dit-il. Un serpent s'est étouffé en avalant une pomme près de la lisière à l'est de Sembreloge. Au nord de Hautelune, on a vu des sauterelles se régaler d'un corps de vache."

Elminster m'expliqua qu'il s'agissait là d'événements naturels — naturels pour Cormanthor, bien entendu. Apparemment, les énergies qui se dégagent de Myth Drannor ont créé des régions où la magie est détraquée et où les animaux adoptent un mode d'alimentation radicalement différent. Il a nommé ces régions les "marches", car elles ne se trouvent qu'à la lisière séparant deux forêts différentes, c'est-à-dire sur une bande séparant deux types de bois.

Une inspection minutieuse de ces régions ne révèle rien d'extraordinaire. Heureusement, ces régions aux phénomènes particuliers ne sont pas permanentes. Elminster dit qu'une marche apparaît au début du printemps et disparaît dès les premières gelées d'automne. Elle peut réapparaître ou non au même endroit l'année suivante. En général, ce n'est pas le cas. Il ne peut dire combien de marches existent à un moment donné, mais affirme qu'il serait surpris si on en dénombrait plus de trois ou quatre.

Comment identifier alors une marche ? Voici quelques indices. Ils ne s'appliquent pas à toutes les marches, mais si vous remarquez plus d'un de ces signes, je crains le pire.

- La zone irradie faiblement la magie (toutes les marches le font).
- Les sorts n'ont pas les effets escomptés, ou sont sans effet. Il en est de même pour les objets magiques.
- Le régime alimentaire des petits animaux est perturbé ; les herbivores mangent de la viande, les carnivores mangent des fruits.
- La région subit des effets de climat inhabituels.

Mis à part quelques inconvénients — c'est tout de même frustrant de ne pas pouvoir jeter des sorts, mais ce n'est pas non plus la fin du monde — en quoi une marche est-elle si dangereuse ? Considérez les conséquences d'un essaim d'abeilles en quête de viande… alors que vous êtes la seule viande dans les environs. Restez sur vos gardes quand vous passez d'une forêt à l'autre, et si vous remarquez un écureuil qui se lèche les babines en vous apercevant, déguerpissez au plus vite.

Plus de données sur les marches

Une marche peut se trouver à tout endroit de Cormanthor séparant deux forêts (entre le bois médian et la lisière, ou entre le bois médian et un bois étoilé). La taille de la marche peut changer, mais elle occupe en général une zone quasiment circulaire ne dépassant pas 90 kilomètres de diamètre.

Une marche surgit au printemps et disparaît avec les premières gelées, au début de l'automne. Dans la plupart des cas, elle ne réapparaît pas au même endroit l'année suivante. À tout moment du printemps ou de l'été, le bois des elfes compte typiquement deux à trois marches.

Une marche peut présenter toutes ou quelques-unes des caractéristiques suivantes, déterminées par le DM :

Climat inhabituel : Voir exemples du texte.

Magie morte : Aucune magie ne fonctionne, y compris les pouvoirs des monstres, similaires à la magie, et tous les pouvoirs psioniques qui affectent les objets à l'extérieur du corps de l'utilisateur,. Selon le choix du DM, d'autres interdictions et modifications magiques, par exemple l'entropie, peuvent également survenir ; ces effets dupliquent ceux associés au mythal de Myth Drannor (voir la boîte *les Ruines de Myth Drannor* pour plus de détails).

Modification de l'alimentation des animaux : Tous les animaux non magiques de la région avec 1 DV ou moins sont affectés. Les herbivores mangent de la viande, les carnivores se nourrissent de plantes, les omnivores mangent tout ce qui n'entre pas dans leur régime alimentaire normal (un porcelet peut par exemple se nourrir exclusivement de fourmis).





Un animal doit être capable de se saisir de sa nouvelle nourriture pour l'avaler ; une marmotte ne peut manger de pierres, un papillon ne peut pas manger un éléphant. La magie de la région peut affecter la physiologie des animaux pour leur permettre de digérer ces mets inhabituels. La magie n'affecte pas le comportement de l'animal, quoi qu'un animal affamé puisse souhaiter attaquer tout ce qui semble comestible ; le moineau carnivore peut attaquer des grenouilles, la souris des champs, carnivore, peut attaquer un humain.

Attention au chien !

Vous en savez suffisamment pour ne pas attraper une chimère par la queue, ni pousser une wiverne endormie avec un bâton. Vous savez aussi vous attendre à l'inattendu lorsque vous rencontrez des monstres dans les contrées sauvages — C'est évident ! Sinon, vous ne seriez pas en train de lire ce livre.

Mais souvenez-vous que les animaux dits "normaux" peuvent se montrer aussi dangereux que les monstres, particulièrement ceux qui vivent dans les régions isolées de Cormanthor. Moins les animaux ont de contact avec les humains, moins ils les craignent. Certains animaux sont simplement curieux. C'est le cas du hibou, qui vous fixe du haut de son arbre, ou du raton laveur, qui vient se baigner avec vous. Certains sont même plutôt sympathiques : le perroquet qui volette autour d'un orme et vient se poser sur votre épaule pour rester en votre compagnie tout un après-midi. Mais la plupart des animaux sont méfiants, si ce n'est hostiles. Après tout, vous êtes tout de même en train d'envahir leur territoire…

Considérez par exemple le chien sauvage, qui gambade autour des humains lorsqu'il n'est ni affamé ni provoqué. À Cormanthor, une espèce particulière, un canidé très musclé, reconnaissable à sa peau marbrée, a un tempérament très particulier. S'il est réveillé par un orage, le chien sauvage de Cormanthor va gronder et aboyer après les gouttes de pluie. S'il survit à l'attaque d'un chasseur, il traquera ce dernier pendant des semaines. D'un tempérament extrêmement vengeur, un de ces chiens traqua un chasseur jusqu'à Arabel, parvint à entrer dans la chambre de l'homme et le tua dans son lit. Bien qu'il soit omnivore, le chien sauvage préfère la viande de mammifère et ne fait aucune distinction entre un bébé opossum et un enfant d'humain.

On ne peut vraiment dire si l'ours noir est plus vicieux que l'ours brun. Le premier est plus petit et plus rapide, le second plus grand et plus fort. Tous deux sont des tueurs implacables. Les ours de Cormanthor considèrent les humains comme toute autre espèce de singe, à savoir ennuyeux et faciles à tuer. Les ours raffolent par-dessus tout des myrtilles et des groseilles, mais quand elles se font moins abondantes, vers la fin de l'automne, ils peuvent se tourner vers tout ce qui marche, vole ou rampe. Un ours affamé peut assommer votre cheval d'un coup de patte, vous chasser jusque dans un arbre et casser votre épée d'un simple coup de mâchoires.

Il est intéressant de noter que l'on recense chez les sangliers un grand nombre d'attaques qui ne répondent à aucune provocation. Nos sangliers semblent être mauvais de nature. Un de mes fils me raconta qu'il avait vu une horde de jeunes sauter à la gorge de leur mère. À la différence de tous les sangliers omnivores du reste du monde, ceux de Cormanthor se nourrissent exclusivement de viande, et ont un appétit féroce. Ils sont capables de déterrer des corps pour les manger ou de se jeter à l'eau pour attaquer un navire.

Enfin, écoutez cette histoire d'un jeune elfe qui découvrit un lapin à l'extérieur de Myth Drannor. À l'exception de sa fourrure rouge et de ses yeux vert clair, il ressemblait à un lapin et adoptait un comportement normal. L'elfe plaça le lapin dans sa veste, le serrant contre sa poitrine, et s'en revint chez lui. Il le présenta à ses jeunes frères et sœurs, qui lui donnèrent du trèfle et caressèrent sa fourrure si douce. La nuit même, il apporta le lapin à sa grand-mère, qui cria de terreur en reconnaissant l'animal. Son cri effraya l'animal, ce qui fit instantanément se dresser trois épines, situées sur son estomac. Les épines transpercèrent le bras de l'elfe, qui tomba inanimé. Il mourut en moins d'une heure.

Lapin épineux

Int animale ; AL N ; CA 6 ; VD 18 (pendant 10 rounds consécutifs maximum, le lapin épineux peut courir sur ses pattes arrières à une vitesse de 24) ; DV 2 pv ; #AT 1 ; Dég. 1 ; AS ses épines du ventre autrement molles se dressent lorsque la créature est effrayée ; si un jet d'attaque normal réussit, la victime écope d'un point de dégât supplémentaire et est empoisonnée (aucun modificateur de sauvegarde, attaque en 1 à 6 rounds, 3-12 points de dégâts sauf si le jet de sauvegarde réussit) ; TAC0 20 ; TA P ; M 5 ; PX 35.






Seconde partie : Les monstres



Elminster affirme que le premier pas qui mène à la connaissance, c'est d'admettre combien on est petit. Je dis toujours que si on est trop souvent bien informé, les autres s'attendent à ce que nous le soyons toujours, et quel que soit le sujet. Je pense que nous avons tous deux raison.

Si vous pensez que vous êtes assez intelligent et rusé, vous pouvez ignorer les informations qui suivent. Je tiens seulement à vous dire que la dernière personne qui a refusé de prendre mes informations au sérieux a fini en poudre dans un nid de bulette.

Poudre ?

Nid de bulette ?

Peut-être vous reste-t-il encore des choses à apprendre…

Aurivores

Je vous conseille vivement de vous méfier des aurivores. J'en ai fait les frais un jour en me foulant la cheville tant et si bien que je dus marcher avec une béquille pendant un mois. Les plaines situées à l'est de la Lis sont criblées de trous d'aurivores, et la plupart sont à peine visibles puisque recouverts de mauvaises herbes et de fleurs sauvages.

Voici ce qui m'arriva. J'étais partie chasser la poule de sable, une espèce de caille très rare mais qui fait les soupes les plus délicieuses que j'ai jamais mangées. Alors que la poule se trouvait à quelques centimètres de moi, je glissai dans un trou d'aurivore. Mon pied partit dans une direction, mon corps dans l'autre, et je tombai en hurlant de douleur. Je portai la main à ma cheville tordue et je vis la poule de sable partir en trottant dans un buisson, caquetant de joie.

Cela dit, la situation aurait pu être pire. Le trou aurait pu réellement abriter un aurivore, auquel cas ma cheville foulée aurait été le moindre de mes soucis… Et je sais de quoi je parle, puisque qu'il m'est arrivé de voir un aurivore arracher la chair d'un cheval de guerre. On dit aussi qu'il est tout à fait capable de se défendre face à une chimère.

Il faut dire que les chances de rencontrer un aurivore à Cormanthor sont aussi faibles que de voir un rubis tomber du ciel. Bien sûr, ils ne sont pas loin — les trous en témoignent — mais vous ne les voyez quasiment jamais. J'ai toujours pensé que les aurivores passaient la moitié de leur temps à chercher de la nourriture, l'autre à essayer de quitter Cormanthor.

Vous voyez, les aurivores ne sont pas natifs de Cormanthor. Ils n'appartiennent pas à cette région et ne l'aiment guère. D'une part, leur couleur n'est pas appropriée à cette forêt. Leur peau couleur or les fait ressortir comme du charbon sur de la neige. S'ajoute à cela le fait que leur nourriture se raréfie de jour en jour. Cormanthor regorge de souris et de groseilles, mais pour ce qui est de l'or…

C'est un groupe de chasseurs avares, originaires d'Ylraphon, qui a introduit les aurivores à Cormanthor il y a maintenant trois siècles. Les chasseurs, alléchés par la rumeur selon laquelle l'est du bois médian renfermerait de l'or, arrivèrent avec six couples d'aurivores pour détecter le métal précieux. Les aurivores se mirent au travail dès qu'ils furent lâchés, creusant de toutes leurs forces les montagnes et les plaines, exploitant les veines, s'empiffrant du minerai tandis que les chasseurs se félicitaient d'avoir eu l'excellente idée d'utiliser ces monstres.

Malheureusement pour les hommes, les aurivores n'eurent aucune envie de partager leur trésor. Lorsqu'un chasseur s'approcha pour examiner une veine d'or, un aurivore lui sauta dessus et lui enfonça ses mâchoires dans le dos. En un rien de temps, les chasseurs furent mis en pièces, puis les aurivores retournèrent à leur occupation favorite.

Devant une telle nourriture et si peu de prédateurs, les aurivores se multiplièrent comme des lapins. En moins d'une décennie, ils avaient pratiquement épuisé les réserves d'or, transformant les plaines du bois médian en une mer de trous. Ils émigrèrent ensuite vers l'est à la recherche de nouvelles sources d'or, puis essayèrent le nord et le sud, espérant trouver des dépôts similaires à ceux de l'est du bois médian. L'or se faisait malheu-





reusement rare — les sources de l'est semblaient être une véritable exception — et leur vie devint une quête de nourriture incessante.

Il leur fallut donc pour survivre modifier leur régime alimentaire. Le système digestif de l'aurivore s'adapta petit à petit à d'autres métaux, ainsi qu'aux gemmes et aux minéraux. Les aurivores apprirent à manger le minerai de fer des coteaux qui se trouvent au sud des Arbres Mêlés, et à s'alimenter dans les mines cachées des vallées du romarin, au nord de Hap.

Quelques personnes suspectent les aurivores de dévorer les cachettes secrètes de jade de la royauté de Myth Drannor, enfouies dans des salles souterraines près de la Pierre Levée. Les aurivores agrémentent également leurs repas de viande rouge, et apprécient particulièrement les marmottes, les chats sauvages et les furets.

Leur changement de régime alimentaire a également modifié leur apparence et leur comportement. L'aurivore de Cormanthor a un pelage moucheté, sa fourrure or étant parsemée de taches rouges et bleues. Alors que le pelage des aurivores normaux peut rapporter 15.000 à 20.000 pièces d'or, celui de l'aurivore des Bois des Elfes peut rapporter la moitié de cette somme. S'il est brûlé, un aurivore de Cormanthor dégage environ 25 à 37 kilos d'or. Leurs griffes sont habituellement vertes ou violettes. Les collectionneurs paient jusqu'à 100 pièces d'or par griffe verte, 10 fois cette somme pour les griffes violettes, beaucoup plus rares.

Pour manger moins, l'aurivore de Cormanthor hiberne pendant trois mois environ, la plupart du temps en automne et en hiver. Il s'enfonce dans la boue ou la poussière et s'enroule sur lui-même en repliant sa tête entre ses pattes. Alors que l'aurivore actif respire par ses narines, celui qui hiberne absorbe l'air par les pores de sa peau. C'est pourquoi une petite parcelle de peau, de 7,5 cm de circonférence environ, reste exposée la durée de l'hibernation. Le voyageur imprudent peut confondre la peau qui dépasse avec une source d'or. Mais gare ! Le moindre contact, le bruit le plus faible, la plus légère gêne peut réveiller un aurivore qui hiberne. Il se met alors à gronder et montre les dents à quiconque a la mauvaise idée de le réveiller.

Au printemps, bon nombre d'aurivores de Cormanthor souffrent d'allergies. L'aurivore connaît alors de véritables crises d'éternuement, qui ne le gênent guère mais peuvent causer bien des ennuis au voyageur. La salive de l'aurivore, expulsée à chaque éternuement, peut corroder le métal et réduire une superbe armure en vieille tôle rouillée en quelques minutes à peine.

Propriétés particulières des aurivores de Cormanthor

Une peau d'aurivore peut être portée comme armure ; plus la peau est lourde, meilleure est la classe d'armure. Une peau de 25 kilos donne à l'utilisateur une CA 3, une peau de 20 kilos une CA de 4 et une peau de 15 kilos une CA de 5. Le porteur reçoit un bonus +3 par jet de sauvegarde contre des feux normaux et un bonus +1 par jet de sauvegarde contre des feux magiques.

En outre, la peau confère une immunité presque complète à toutes les armes non magiques réalisées à partir d'un métal ou d'un minerai. Par exemple, si la peau confère une immunité au jade, l'utilisateur souffre de dégâts minimes (1 point de vie) s'il est attaqué par une lame de jade, une flèche à l'extrémité de jade ou un morceau de jade.

Le DM peut déterminer de façon aléatoire le métal ou le minerai en consultant le tableau suivant, ou peut sélectionner une substance particulière. S'il le souhaite, il peut augmenter cette liste avec d'autres métaux ou minéraux.

Jet de 1d8	Métal/minéral
1	Argent
2	Or
3	Cuivre
4	Onyx
5	Jade
6	Turquoise
7	Opale
8	Azurite

Environ 20% des aurivores de Cormanthor souffrent d'allergies au printemps. Lors d'une rencontre, un aurivore allergique a une chance sur 6 pendant chaque tour d'éternuer plutôt que d'effectuer une attaque normale (l'éternuement est involontaire ; l'aurivore ne peut éternuer sur commande). L'expulsion des postillons se fait sur une étendue de 30 cm de large et de 3 mètres de long. Les postillons ont le même effet sur le métal que la vase grise (corrodent les cottes de maille en un round, les armures de plate en deux et les armures magiques en un round par point de bonus).





Bulettes

Tout ce qui concerne la bulette de Cormanthor est terrible : sa façon de se nourrir (elle avale des proies vivantes en commençant par les pieds, laissant parfois la tête), sa façon de dormir (elle s'endort parfois en plein repas, une victime entre les mâchoires), et même sa façon de respirer (elle émet un sifflement gras en aspirant et s'extasie en expirant). Mais rien n'est plus affreux que sa façon de se reproduire.

À la fin de l'été, le mâle choisit un territoire du bois médian, qu'il délimite par des corps de daims et de marcassins. L'odeur des corps attire régulièrement des proies, que la bulette tue et ajoute à sa collection. Lorsque son territoire est entièrement délimité, le mâle creuse une fosse profonde qu'il remplit d'os extirpés des corps. La semaine suivante, le mâle bulette s'assoit dans la fosse et mâche les os, les réduisant en une fine poudre, qu'il répand sur le fond avant de s'enfoncer sous terre.

En moins d'un mois, une bulette femelle fait son apparition, attirée par l'odeur. Lorsqu'elle s'installe dans la poudre, le mâle sort de son tunnel. Ils copulent, puis le mâle se retire. La femelle reste dans la fosse.

La gestation ne nécessite que quelques heures. Le lendemain soir, la femelle a pondu une douzaine d'œufs, durs comme de la pierre et couverts d'épines. Au matin, les œufs éclosent. La femelle annonce cet événement en barrissant comme un éléphant. Une fois sortis de leurs coquilles, les jeunes attaquent immédiatement leur mère, s'agrippant à ses pieds, sa queue, son museau... La réaction de la mère ne se fait pas attendre : elle avale autant de ses enfants que possible. La bataille fait rage et se poursuit jusqu'à ce que la mère ait avalé tous ses enfants, ou que ses enfants l'aient tuée. Habituellement, ce sont les enfants qui l'emportent, bien qu'il soit rare que plus de trois survivent. Les survivants célèbrent leur victoire en dévorant leurs frères et sœurs morts et les restes de leur mère.

Je vous avais bien dit que c'était affreux !

Cependant, et malgré les risques évidents, je vous suggère de ne pas partir en courant lorsque vous entendez ce beuglement de la bulette. La poudre d'os en effet, une fois saturée du fluide que renfermaient les œufs, fait un excellent fertilisant. Une seule poignée de ce fertilisant appliquée sur un jeune plant lui permet d'acquérir une taille deux fois supérieure à la normale. Il se peut également que la poudre ait d'autres vertus encore inconnues ; je pense qu'un pommier fertilisé avec cette poudre pourrait donner deux fois plus de fruits, qu'une rose pourrait fleurir en hiver, et que cette poudre pourrait permettre de faire pousser du blé dans du sable. Mais agissez rapidement : la poudre perd ses propriétés si elle est retirée du nid plus de 48 heures après l'éclosion des œufs.

Centaures

Cela peut paraître surprenant, mais Cormanthor abritait autrefois un nombre incalculable de centaures. Dans les temps anciens, il suffisait de parcourir quelques 4 ou 5 kilomètres dans n'importe quelle direction pour apercevoir un centaure transportant un petit-homme ou gambadant dans un champ de tournesol en compagnie d'un enfant elfe.

Mais ce spectacle n'est plus d'actualité. Il y a cent ans, le bois médian a été frappé d'un fléau terrible, à la suite duquel des générations entières de centaures sont nées avec les pattes arrières plus courtes de 8 centimètres environ. Les jeunes estropiés avaient du mal à marcher et boitillaient. Pas question donc de courir. Quelle aubaine pour les dragons et autres prédateurs ! Les appels à l'aide n'eurent aucun écho : les elfes et les petites-gens gardèrent leurs distances, de peur de faire eux aussi partie du menu des dragons.

En quelques dizaines d'années, les centaures avaient pratiquement tous été exterminés. La population de centaures, qui se comptait en milliers, est aujourd'hui réduite à trois tribus, d'une douzaine de familles chacune. Et si le fléau s'est finalement arrêté et que les dragons ont rejoint des pâturages plus verdoyants, le comportement des survivants a été très affecté.

Ailleurs dans le monde, les centaures ont tendance à former des communautés, s'installant dans les clairières et les vallées qu'ils ne quittent que rarement. À Cormanthor, les centaures, qui se sont jurés de ne jamais répéter les erreurs de leurs ancêtres, sont sans cesse en mouvement. Ils estiment que rester trop longtemps dans un même endroit porte la poisse. Les trois tribus se déplacent séparément, à une semaine d'intervalle environ.

La migration des centaures se fait selon un trajet plus ou moins fixe. En été, ils s'installent dans le bois médian au sud de Sembreloge, une zone relativement isolée où abonde le trèfle et où l'eau qui provient du Lac Sembre permet de boire et de se baigner. À la fin de l'été, ils partent vers l'est, s'arrêtant dans les pâturages du bois étoilé du centre pour l'automne, pour atteindre le bois





Schéma de migration

Ashaba
Drève de la Mer de Lune
Elrine
Lac Sembre
Route de Rauthavyr

Route des striges
1. Zone d'alimentation
2. Zone de nidation
3. Zone d'hibernation

Route des centaures
1. Piste d'automne
2. Piste d'hiver
3. Piste de printemps
4. Piste d'été

étoilé de l'est en hiver. Dès le début du printemps, ils repartent vers le bois étoilé de l'ouest, évitent Myth Drannor, puis retournent au bois médian de Sembreloge au début de l'été.

Les centaures ont tracé des pistes à travers les bois étoilés, ce qui leur permet de traverser rapidement la végétation dense des forêts. Tout voyageur qui emprunte ces pistes peut traverser le bois étoilé deux fois plus rapidement que de coutume — à condition bien entendu qu'il puisse trouver la piste des centaures. La piste est interrompue par endroits par un *terrain hallucinatoire* et ne se distingue pas des arbres et des bosquets environnants. Les chefs des centaures ont créé ces illusions au moyen d'amulettes magiques, cadeau d'un prêtre humain accablé par leur état critique. Pourtant, un voyageur observateur peut détecter l'illusion en cherchant des anomalies. Dans certains endroits, les érables illusoires n'abritent aucun oiseau. En d'autres endroits, l'herbe illusoire n'oscille pas au vent.

À la différence de leurs aimables ancêtres, les centaures de Cormanthor sont anxieux, méfiants et hostiles. Ils refusent de s'associer à d'autres créatures intelligentes, sans parler de coopérer. Les étrangers sont accueillis par des volées de flèches trempées dans un poison fongique. Des monticules de terre marquent les tombes de leurs ancêtres le long de leurs pistes secrètes. Les tribus entretiennent également quelques faucons, qu'ils utilisent comme gardes et comme éclaireurs.

Malgré leur hostilité, les centaures vivent en harmonie avec leur environnement et s'attachent à ne pas ruiner un champ de trèfle ou épuiser une mare qui renferme leur poisson favori, le poisson-chat. Ils aiment par-dessus tout les poires et les pêches, et n'hésiteront pas à s'écarter de leurs pistes migratoires s'ils perçoivent l'odeur d'un verger. Mais n'imaginez pas leurrer un centaure avec des fruits frais : le centaure est capable de déceler en un rien de temps une pêche contaminée par un contact humain — même si l'humain portait des gants.



Chimères

Deux types de chimères hantent Cormanthor : les méchantes, et les très méchantes. Leur seule différence réside dans la couleur de leurs lèvres. Les méchantes ont des lèvres noires, les très méchantes des lèvres rouges.

Mais je vais trop vite.

Pour toutes les chimères, la vie à Cormanthor ressemble à un grand pique-nique. Où qu'elles aillent, elles trouvent à manger. La chèvre mange l'herbe de la lisière, le lion les antilopes du bois médian, et le bois étoilé offre au dragon de quoi faire un véritable banquet ; il peut commencer par un chien sauvage, s'offrir un phacochère comme plat de résistance et finir par un petit-homme.

Si les chimères du reste du monde se cantonnent à un territoire de 52 kilomètres carrés voire moins, les chimères de Cormanthor sont de véritables nomades. Elles se déplacent d'un endroit à l'autre, guidées par leur estomac. Une chimère qui accueille le printemps en s'offrant un loup à Sembreloge peut partir vers l'est pendant deux ou trois jours, épuiser les truites et les roussettes de l'Ashaba, puis se diriger vers le Gué d'Ashaba. Après avoir avalé un repas chaud — un explorateur elfe par exemple, qu'elle aura fait cuire grâce au dragon — elle peut repartir vers le bois étoilé du centre, attirée par l'odeur de jeunes ours. À la fin de l'automne, elle se trouve par exemple à la Cour Elfique, où elle dévore une famille de blaireaux qui niche dans un tronc de chêne, avant de prendre un peu de repos. La chimère peut dormir pendant deux à trois semaines, avant d'être réveillée par son estomac. Un nouveau cycle commence alors.

Il n'est pas surprenant que la chimère de Cormanthor ne connaisse aucun problème d'environnement. Elle ne reste jamais assez longtemps au même endroit pour épuiser sa source de nourriture, et en laisse ainsi pour les autres prédateurs. Elle a généralement un effet bénéfique sur les populations, préférant jeter son dévolu sur des animaux faibles et mourants plutôt que sur les plus robustes. Comme tous les charognards, la chimère contribue à réduire les maladies et à nettoyer la forêt en consommant les corps morts, les os et autres débris.

On trouve la chimère de Cormanthor un peu partout puisqu'elle n'a pas vraiment d'habitudes et qu'elle est trop fainéante pour entretenir son propre repaire. Elle peut bondir sur un voyageur depuis une branche d'arbre ou surgir d'une pile de feuilles mortes. Pour se rafraîchir en été, elle aime à se rouler dans la boue molle. Attention ! Ce tas que vous voyez sur les berges de la rivière pourrait bien décider de vous croquer pour son déjeuner.

Fort heureusement, l'abondance de nourriture que l'on trouve à Cormanthor a modifié les habitudes de chasse de la chimère. La plupart du temps, elle ne poursuit pas une proie mais attend qu'elle soit à sa portée. La chimère préfère se retirer que de s'engager dans une bataille difficile. Si elle est blessée, elle recherche un lit de fougères pour s'y installer et ne poursuit pas son agresseur.

Mais attention ! Une chimère affamée est une chimère en colère. Comme la plupart des monstres de Cormanthor, la chimère a eu peu de contacts avec les hommes et ne les connaît pas assez pour craindre leurs armes et leur magie. La chimère considère généralement l'humain moyen comme aussi dangereux qu'un papillon, mais beaucoup plus nourrissant.

Si la chimère préfère attaquer en plongeant du ciel, utilisant ses griffes acérées et ses mâchoires puissantes, la végétation de Cormanthor est si dense que ce genre d'assaut aérien est peu fréquent. Par contre, elle se cache dans l'herbe haute ou derrière un chêne, puis charge avec sa tête de lion. D'un coup de sa patte avant, elle frappe sa proie avec la force d'un marteau de guerre. Pendant que sa tête de dragon, menaçante et sifflante, garde les compagnons de la victime à distance, sa tête de lion enfonce ses dents pointues dans le cou de la victime, la tuant net. Une chimère adulte attaque si doucement et si efficacement que sa tête de chèvre peut rester endormie pendant tout le processus.

Il est heureux que la chimère agisse seule en général. Ainsi, le voyageur ne sera confronté que très rarement à deux de ces monstres. Ce n'est qu'a la saison des amours — vers la fin du printemps — que les chimères vont par deux. Les femelles détestent la saison des amours et font tout pour éviter le mâle. L'accouplement a lieu habituellement à la lisière, où les femelles ont plus de mal à se dissimuler. Lors de l'accouplement, la femelle hurle et crache du feu. La lisière offrant moins de plantes à détruire et à brûler, cela n'est en fin de compte pas plus mal... Si le couple repère une proie — par exemple quelques aventuriers — il interrompt sa cour. Les deux chimères dévorent leur proie avant de reprendre leurs occupations, le mâle avec autant d'ardeur, la femelle continuant à le repousser d'une manière hystérique.

Au printemps suivant, la chimère donne naissance à six jeunes, mettant bas à l'endroit où elle se trouve alors.





La chimère est une bien piètre mère. Bien qu'elle produise un lait noir pendant plusieurs mois, elle ne nourrit ses petits que pendant quelques jours, avant de les abandonner. Elle rejette son excès de lait en dormant, et se réveille souvent dans une mare de liquide épais et noir. Si la plupart des humanoïdes trouvent le lait de chimère aigre et imbuvable, les orques le recherchent pour la griserie qu'il leur procure. Un pichet de lait de chimère vous vaudra sûrement la coopération d'une bande d'orques, par ailleurs fort désagréables.

Mais revenons à ces lèvres rouges…

Toutes les chimères de Cormanthor, quelle que soit la couleur de leurs lèvres, aiment à s'installer au sommet des ormes les plus hauts du bois étoilé pour se chauffer au soleil. Environ 10% des chimères de Cormanthor naissent avec les lèvres rose pâle. Lorsqu'elles lézardent ainsi, les rayons du soleil leur brûlent les lèvres, ce qui n'est pas le cas de leurs cousines à lèvres noires. Les lèvres brûlées rendent le repas fort douloureux. Ne pouvant plus se livrer à leur passe-temps favori, les chimères aux lèvres rouges reportent leur frustration sur quiconque croise leur chemin. Elles attaquent des araignées géantes, des manticores, et même des dragons, se mettant dans une rage telle que même leur vie n'a plus d'importance. Une chimère à lèvres rouges se battra non seulement à mort, mais poursuivra sa victime sur tout Cormanthor s'il le faut.

Dragons

À l'exception du dragon rouge que j'avais vu fuir Myth Drannor en toute hâte, je n'ai que rarement été directement en contact avec des dragons. Il est vrai que je ne les ai jamais recherchés activement — ce serait à mon avis aussi dangereux que de jongler avec un nid de guêpe — et qu'ils ne m'ont jamais trouvée. Soit que je sois trop vieille pour être mangée, soit qu'ils ne soient pas si nombreux que ça à Cormanthor.

Étant certaine qu'un dragon affamé aimerait me croquer pour son déjeuner, j'en conclus que les dragons n'ont pas trouvé que Cormanthor était une terre si hospitalière. Pourquoi ? Je vois à cela trois raisons :

Pas de place : Il y a beaucoup trop d'arbres à Cormanthor. Un dragon ne pourrait pas voler sur 100 mètres sans se heurter à un orme ou se cogner la tête contre un érable. Si la forêt est idéale pour que s'y développe le dragon vert, elle est si dense qu'il est difficile de s'y frayer un chemin. Je pense qu'il y a plus de chances de trouver à Cormanthor de jeunes dragons. Dès qu'il devient adulte, le dragon a besoin d'un habitat plus spacieux.

Aucune nourriture : Un de mes cousins, qui faisait une étude sur ces monstres, m'a dit qu'il y a cent ans environ, Cormanthor abritait des centaines de dragons. Les dragons raffolent des centaures qui étaient, en ce temps, très nombreux dans la forêt de Cormanthor. Pour les dragons, capturer les infortunés centaures était un tel jeu d'enfant qu'ils les ont pratiquement exterminés. Les dragons se rejetèrent alors mutuellement la faute, ce qui dégénéra en une guerre suprême. Les dragons se tuèrent par douzaines, détruisant du même coup une grande partie du bois étoilé du centre. Aujourd'hui, on remarque encore les traces de leurs méfaits : des hectares de noyers renversés servent aujourd'hui de cache aux vipères et aux scarabées des bois.

Les quelques dragons qui subsistent sont en compétition avec les chimères et les autres grands carnivores, qui partagent le même type d'alimentation. Un dragon de Cormanthor peut être contraint à chasser pendant des heures… En effet, il faut plus d'un hérisson ou d'une marmotte pour remplir l'estomac de ces monstres.

Aucun trésor : Si les dragons appréciaient les épines de pin et les jonquilles plutôt que les diamants et les pièces d'or, Cormanthor serait pour eux un don des dieux. Mais la forêt ne regorge pas des joyaux ni du métal précieux dont raffolent ces avares, et à l'exception de Myth Drannor, il n'y a que peu de cités à attaquer.

Il existe bien entendu des dragons à Cormanthor, comme partout dans le monde. J'en ai découvert un par hasard un jour que je me trouvais au nord de Myth Drannor. Par un superbe matin de printemps, j'avais grimpé en haut d'une colline couverte de bouleaux pour y cueillir de l'herbe à chat afin d'agrémenter mon ragoût. Dans la vallée juste en dessous, j'aperçus alors un dragon doré qui atteignait pratiquement la taille d'un petit château. Il se tenait la tête à deux mains, écoutant avec attention deux elfes qui se trouvaient à ses pieds. Les elfes gesticulaient en tous sens, pointant chacun un doigt accusateur sur l'autre. J'étais trop loin pour suivre leur conversation, mais une heure après, le dragon releva la tête et gronda assez fort pour secouer les arbres alentours. Il se saisit de l'un des elfes et prit son envol, laissant le second bouche bée. Elminster me dit plus tard que j'avais assisté à un procès jugé par Sa Splendeur Lareth, Roi de





Justice, souverain des dragons dorés. Le Roi avait mis fin au différent en emportant le coupable, probablement pour l'enfermer dans une prison du Grand Désert.

Il reste sans aucun doute quelques dragons à Cormanthor, mais il est difficile de les trouver. Voici quelques informations qui, d'après mon cousin, peuvent être bien utiles :

- Les dragons verts de Cormanthor aiment toujours autant les centaures. À la différence des dragons rouges, qui dévorent le centaure en entier, les dragons verts trouvent la queue immangeable. Si vous découvrez une queue de centaure arrachée ou pincée, dites-vous qu'un dragon rôde dans les environs.
- Les satyres du bois des elfes considèrent que voir un dragon sous une pluie torrentielle porte chance. Bien que je sois sceptique, cette information peut être fort utile. Si vous pouvez convaincre un groupe de satyres que vous avez vu un dragon trempé, ils se montreront peut-être plus coopératifs, pensant que votre bonne fortune pourrait bien rejaillir sur eux.
- Observez les yeux d'un dragon vert : s'ils furètent en tous sens, cela signifie que le dragon a envie de végétation. S'ils fixent droit devant eux, il convoite de la viande. Et souvenez-vous : un dragon affamé choisira probablement la nourriture la plus proche de lui…
- Si vous pensez avoir vu un dragon, c'est que vous en avez sûrement vu un.

Gorgones

Il arrive que les fortes pluies de printemps fassent déborder l'Ashaba et l'Elfine. Ces inondations ne causent que des dégâts minimes, lessivant quelques massifs de fleurs et des colonies de fourmis rouges.

L'eau se retire en moins d'une semaine, laissant derrière elle des centaines de poissons et de grenouilles qui se débattent désespérément dans la boue. Certains parviennent à regagner la rivière, la plupart meurent.

Mais l'odeur du poisson ne manque jamais d'attirer les gorgones, qui ne peuvent habituellement attraper les poissons dont elles raffolent pour la bonne raison qu'elles ne savent pas nager. Elles restent quelques jours et se gavent du poisson échoué. La plupart des gorgones regagnent alors les bois, mais quelques-unes restent sur place et lorgnent avec envie en direction de la rivière. Pour certaines, c'est trop tentant : elles pénètrent dans l'eau, avalent quelques vairons et quelques têtards, s'aventurent un peu plus loin, un peu plus loin encore, jusqu'à ce qu'elles aient de l'eau jusqu'au nez. Il suffit alors qu'elles glissent sur la boue et c'en est fini : la gorgone plonge dans la rivière, puis est indéniablement emportée par le courant. Incapable de nager, elle coule comme une pierre.

Mais l'Hexade bienveillante a pourvu la gorgone d'un garde-fou. Quelques minutes après avoir été submergée, la gorgone devient dure comme la pierre et entre dans un état de somnolence. Elle se dépose au fond de l'eau, où elle peut vivre indéfiniment, n'ayant besoin ni d'air ni de nourriture.

Il arrive que des courants puissants rejettent les gorgones endormies sur le rivage. Lorsque l'eau l'a nettoyée et que le soleil a séché sa peau, la gorgone revit, comme si de rien n'était — elle est juste un peu désorientée. Dans la plupart des cas pourtant, la gorgone reste au fond de l'eau jusqu'à ce que qu'une personne l'en retire. Un plongeur peut aisément la prendre pour une statue intéressante. Un pêcheur peut l'accrocher, pensant avoir capturé une grosse proie. Si elle est nettoyée et séchée, la gorgone va revenir à la vie dans un rugissement, causant bien souvent un choc important à son sauveur.

Mouches à feu

Cormanthor peut se vanter d'abriter les insectes les plus bêtes au monde. Pour se rafraîchir, les scarabées des bois plongent dans l'Ashaba, flottent jusqu'à ce que leurs ailes spongieuses se soient gorgées d'eau, puis s'enfoncent et coulent. Cherchant l'ombre, les criquets marchent dans les bouches ouvertes des serpents à queue bleue, qui les avalent immédiatement.

Mais comparés aux mouches à feu, les scarabées des bois sont des génies. La plupart du temps, les mouches à feu se contentent de voleter dans le bois de l'orée, s'empiffrant de pollen de bleuet, volant la nuit à en devenir folles. Les soirs d'été cependant, les mouches à feu forment des essaims frénétiques, traversent les bois et zigzaguent dans le ciel comme des boules de feu incontrôlables. Elles brûlent tout sur leur passage, ne laissant derrière elles que des étendues d'herbes brûlées, des arbres noircis et des animaux calcinés. Leur périple dévastateur se poursuit jusqu'à ce qu'elles n'en puissent plus ou qu'elles se dispersent aux premiers rayons du soleil.

Avez-vous déjà vu une nuit où le ciel compte tant d'étoiles qu'on a l'impression que les dieux y ont déversé



des seaux de diamants ? Eh bien c'est justement ce type de nuit qui met les mouches à feu dans cet état de frénésie ! Elles prennent les étoiles pour des rivales qui tentent de s'approprier leur territoire. Elles commencent par essayer de repousser les étoiles en se montrant féroces et menaçantes, mais comme rien n'y fait, la frustration de l'essaim tourne à la rage.

Cette réaction des mouches pourrait être drôle si elle n'était pathétique en raison de ses conséquences désastreuses. Les essaims de mouches à feu peuvent causer plus de dégâts que l'éclair, que le voyageur inattentif ou que toute autre créature des forêts. Même les chimères et les cockatrices sont assez malignes pour ne pas brûler leur propre habitat.

L'été d'il y a deux ans, un essaim a mis le feu à un bosquet de pins de la lisière, détruisant le terrain principal de nidification des troglodytes. Les troglodytes contribuant principalement à contenir la population de criquets, les fermiers du Valombre craignent maintenant une invasion de criquets. Il faut dire qu'une bande de criquets peut dévaster un champ de maïs en l'espace de quelques heures. Sur un affluent de l'Elfine, pratiquement tous les poissons comestibles furent tués par un essaim de mouches à feu qui embrasa un bosquet de hêtres. Les poissons qui ne moururent pas empoisonnés par la cendre succombèrent à l'élévation de la température de l'eau. Un feu dans la lisière à l'est de Hap non seulement détruisit l'herbe poivrée, mais dessécha totalement le sol. Les vents d'automne séchèrent et balayèrent la terre arable, les pluies de printemps lessivèrent le reste. Il reste aujourd'hui 100 kilomètres carrés de poussière.

Les efforts visant à contrôler les mouches à feu se sont avérés vains. Des rôdeurs introduisirent des guêpes géantes sur le territoire des mouches à feu, espérant qu'elles mangeraient le pollen des fleurs favorites des mouches, contraignant ces dernières à quitter la forêt. Mais les mouches à feu apprirent à apprécier les mauvaises herbes. Les mouches à feu pondent de telles quantités d'œufs — j'ai vu un jour un cochon mourir étouffé en tombant dans un trou plein de larves — que l'on perd son temps en détruisant les nids. Un mage elfe nommé Horquine passa plusieurs années à essayer de reproduire des azmyths qui se nourriraient de mouches à feu. Bien que chaque azmyth d'Horquine consommât trois fois son poids de mouches à feu par jour, l'effet sur la population des mouches à feu fut quasiment invisible. Pire encore, les azmyths étaient incapable de digérer leur abdomen, source des flammes magiques. Les azmyths rejetaient alors l'abdomen dans un souffle de feu. N'en ayant jamais vu, je ne peux dire si les azmyths "cracheurs de feu" existent réellement, mais dans les bois d'hamamélis situés à l'est de la lisière — un des perchoirs favoris des azmyths — j'ai découvert plein de branches carbonisées qui m'ont fait m'interroger.

Essaim de mouches à feu

Int Animale ; AL CN ; CA 8 ; VD vol 18 (A) ; DV voir ci-après ; #AT 1 ; Dég. voir ci-après ; TAC0 voir ci-après ; TA individu 5 cm de long ; essaim, voir ci-après ; M 6 ; PX voir ci-après.

Pour déterminer la taille d'un essaim de mouches à feu, effectuez un jet de 1d100 et multipliez le résultat obtenu par 100. Pour obtenir approximativement le volume d'un essaim, on suppose qu'il y a 350 mouches par cube de 30 cm d'arête. En général, les essaims de mouches à feu ne se forment que les nuits étoilées. Elles attaquent de façon aléatoire jusqu'au lever du soleil, jusqu'à ce qu'elles soient vaincues ou après 2d4 heures. L'essaim met le feu à toute substance inflammable qu'il touche.

Une victime en contact avec l'essaim a 80% de chances, par round, d'être piquée ou mordue, et souffre d'un point de dégât. Elle a en outre 100% de chances de souffrir de 2d4 points de dégât par le feu, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, auquel cas elle ne subit pas de dégât. Une victime qui se trouve dans un périmètre de 1,50 mètre autour de l'essaim doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou souffre de 1d4 point de dégât par la chaleur.

Chaque point de dégât infligé à l'essaim tue 1d20 mouches à feu. Si la moitié de l'essaim est tué, les survivants se dissipent. Les *ténèbres sur 5 mètres*, et sorts similaires qui obscurcissent partiellement ou totalement la vue des étoiles par l'essaim les dissipent également. Si tout l'essaim est tué, récompense de 3.000 points d'expérience.

Nagas aquatiques

Les nagas aquatiques connaissent bon nombre de transformations importantes — d'aucuns diraient terribles — depuis l'œuf jusqu'au stade d'adulte. Pour l'imprudent, chaque étape représente une menace.






Les nagas aquatiques adultes hibernent tout l'hiver dans des trous profonds creusés dans le lit des rivières ou dans les mares. Ils émergent au début du printemps et, après avoir avalé un repas copieux composé de grenouilles et de poissons, copulent sous l'eau. La femelle dépose 100 à 500 œufs à l'endroit le plus profond de la mare et les recouvre de boue. La boue permet à la fois de dissimuler les œufs et de les garder au chaud.

Les œufs de nagas aquatiques, de 8 cm de diamètre, ressemblent à des sphères vert foncé recouvertes d'une couche de gelée protectrice transparente. La gelée fournit les nutriments permettant au naga de se développer, et décourage les prédateurs. S'il la touche, la gelée se colle à la peau du prédateur. En quelques minutes, le corps du prédateur se transforme en gelée. Malgré ce moyen de défense terriblement efficace, seule une moitié des œufs éclôt. Environ 30% ne sont pas fertiles et 20% sont victimes des basses températures et des maladies. Si vous pêchez un œuf — prenez soin d'utiliser un bâton ou une perche — sachez que le revêtement sèche et devient inerte en une heure environ. Le revêtement sec peut être utilisé comme antidote du poison de vase cristalline. Au milieu du printemps, les œufs de naga commencent à éclore. Un jeune ressemble à un ver noir de 30 centimètres de long et présente une tête pointue avec un cercle d'épines autour de son cou. Il respire dans l'eau au moyen de quatre paires de branchies situées sous son menton.

Les jeunes nagas passent la journée à se reposer au fond de la mare, et se lèvent à la nuit tombée pour manger des vairons et des plantes en décomposition. À l'approche d'un prédateur, le naga devient dur comme de la pierre. Le jeune, rigide, se jette sur son prédateur tel une fine épée alors que les épines de son cou se hérissent. Si le prédateur survit à l'attaque, le jeune se retire et recommence son attaque. Un quart des jeunes nagas survivent, les autres étant dévorés par les carpes géantes et d'autres poissons carnivores.

Si vous pêchez un jeune — il arrive qu'ils s'accrochent aux lignes — retirez les épines de son cou avec une lame acérée. Consommer une poignée d'épines réduites en poudre vous donne l'effet d'un sort de *vision véritable*, vous permettant de voir toutes les choses telles qu'elles sont réellement.

Les jeunes grandissent rapidement, atteignant une longueur de 3 mètres en quelques semaines. Les épines tombent et les nagas commencent à se revêtir de leurs écailles caractéristiques (formant un motif réticulé vert émeraude et vert pâle) et de leurs épines rouges le long de l'épine dorsale. Des pattes de lézard apparaissent alors, une paire à chaque extrémité. Des poumons se forment, permettant au naga adolescent de se rendre sur le rivage pour respirer de l'air. Bien qu'ils puissent toujours respirer sous l'eau, les nagas passent une grande partie de leur adolescence à terre, rampant sur l'herbe pour attraper des rats et se glissant dans les arbres pour engloutir des oiseaux.

Tous les prédateurs les plus féroces — y compris chimères et dragons — évitent les nagas adolescents. Si les nagas ne peuvent les faire fuir, ils les battent bien souvent. Les pattes des nagas sont ainsi faites qu'ils peuvent se déplacer aussi rapidement qu'un mucal. La peau intacte d'un naga adolescent, comprenant celle des pattes, peut être vendue 5.000 pièces d'or à un collectionneur.

À la fin de l'été, l'adolescent mesure 6 mètres de long. Le naga entre alors dans la dernière étape de sa transformation. Sa peau tombe. Le naga se frotte contre des pierres et autres projections pour se débarrasser de sa peau en une seule fois. Sa tête et ses pattes s'en vont également. À la place de la tête apparaît un petit bourgeon ressemblant à un crâne humain miniature. En quelques jours, ce crâne grandit et se couvre de viande écailleuse. Le naga aquatique a atteint le stade adulte. La peau de mue, tête de serpent et pattes comprises, peut rapporter 35.000 pièces d'or ou plus.

Le naga aquatique adulte respire aussi bien dans l'air que dans l'eau. Pour tuer ses proies, habituellement des mammifères tels des loups ou des chiens sauvages, le naga les mord — leur injectant un poison — ou les enserre dans ses anneaux constricteurs. Il trompe souvent ses victimes avec des pièges créés par magie. Les nagas aquatiques de l'Elfine se cachent dans les affluents peu profonds obscurcis par un *mur de brouillard*. Ceux qui vivent près de l'Ashaba se cachent dans les ormes, entourent leurs victimes au moyen de toiles d'araignées, puis leur sautent dessus. J'ai entendu parler de croisements de nagas aquatiques avec des couatls au nord de Myth Drannor. Il paraît que leurs progénitures disposent des capacités des deux parents… Mais pour autant que je sache, il ne s'agit que de rumeurs.

Ours-hiboux

Comme beaucoup d'espèces peu réfléchies et égoïstes, les ours-hiboux de Cormanthor ont dévoré tous les lapins, serpents et loups qui se trouvaient sur leur territoire. C'est seulement il y a dix ans environ qu'ils se



Nagas aquatiques de la forêt des elfes

Œufs : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 0 ; DV 2 pv ; #AT 0 ; Dégât Néant ; TAC0 Néant ; AS s'il est touché, le revêtement s'attache à la chair vivante et transforme la victime en 1d4 rounds (aucune résurrection possible) ; n'affecte pas le bois, le métal, ni les autres matières non vivantes ; la victime peut se protéger en raclant ou grattant la gelée, en la gelant ou en la brûlant ; le sort de *guérison des maladies* détruit la gelée ; DS demi-dégâts par des armes contondantes et perçantes : TA Mi (7,5 cm de diamètre) ; M Néant ; PX 35.

Jeune : Int Faible ; AL N ; CA 7 ; VD nage 12 ; DV 1 + 2 ; #AT 1 (si l'attaque est réussie, le jeune doit passer le round suivant à s'extirper de la chair de la victime) ; Dég. ; 2d4 ; TAC0 19 ; TA Mi (30 cm de long) M 7 ; PX 65.

Adolescent : Int Moyenne ; AL N ; CA 6 ; VD 12, nage 15 ; DV 4 + 4 ; #AT 2 ; Dég. 1-2 (morsure)/1-4 (constriction) ; TAC0 15 ; AS si la victime est encerclée sur une attaque réussie, elle est resserrée chaque round suivant, souffrant automatiquement de 1d4 points de dégât ; les humanoïdes resserrés peuvent en échapper avec un jet pour enfoncer réussi avec une pénalité de -2 ; TA G (3 m de long) ; M 9 ; PX 270.

Adulte : Int Haute ; AL N ; CA 4 ; VD 9, nage 18 ; DV 11 ; #AT 2 ; Dég. 1-4 (morsure)/2d4 (constriction) ; TAC0 9 ; AS Si la victime est encerclée sur une attaque réussie, elle est resserrée chaque round suivant, souffrant automatiquement de 2d4 points de dégât ; les humanoïdes resserrés peuvent en échapper avec un jet pour enfoncer réussi avec une pénalité de -4 ; peut jeter des sorts comme un magicien de niveau 5 ; TA E (6 m de long) ; M 11 ; PX 5.000.

sont rendus compte que la nourriture n'était pas inépuisable. La population s'amenuisant — frôlant même l'extinction, il n'y avait plus que deux alternatives : se déplacer ou s'assagir.

Trop têtus pour s'en aller et trop peu malins pour se calmer, les ours-hiboux ont su s'adapter en élevant des insectes. C'est lors d'une partie de chasse dans le bois étoilé du centre qu'un troupeau tomba sur une fosse qui renfermait un chêne abattu. Le bois pourri était infesté de termites géants. Les ours-hiboux en tuèrent quelques-uns avec des pierres, puis les achevèrent avec des bâtons. Ils les trouvèrent plutôt mangeables, mais peu nourrissants. Un mois plus tard, les ours-hiboux retournèrent à la fosse. Elle était pleine de larves. Des milliers de termites avaient éclos depuis leur dernière visite. Ils jetèrent des branches et des feuilles mouillées dans la fosse, puis s'installèrent sur le bord, fascinés par ces insectes qui mâchaient le bois tendre. Il leur arrivait de puiser à pleines mains dans la fosse pour en ressortir des poignées de larves. À la fin de la journée, les ours-hiboux avaient décidé que les larves n'étaient pas si mauvaises, et en tout cas beaucoup plus faciles à attraper que les loups.

Les semaines suivantes, ils continuèrent à nourrir les insectes, et la colonie de termites continua à se multiplier. Les ours-hiboux tuaient les soldats dès leur éclosion, car ils avaient remarqué que ceux-ci avaient la fâcheuse habitude de cracher un liquide inflammable. Les ours-hiboux créèrent de nouvelles colonies en creusant de nouvelles fosses et en y plaçant des termites adultes. D'autres ours-hiboux les imitèrent, et bientôt, tous les ours-hiboux de Cormanthor avaient adopté cette nouvelle nourriture. La population des ours-hiboux se stabilisa, pour bientôt augmenter.

Pour manger les termites adultes, les ours-hiboux les écrasent, mangent l'intérieur et rejettent les coquilles vides dans la fosse. La salive des ours-hiboux mélangée aux coquilles de termites en décomposition dégage une odeur qui attire les chevaux sauvages. Les ours-hiboux apprirent vite à se cacher derrière les arbres pour pousser les chevaux dans la fosse. Et si le cheval a un cavalier, c'est d'autant mieux ! Avec un régime composé de termites, de chevaux et de cavaliers, les ours-hiboux n'ont jamais été aussi bien — aussi bien nourris j'entends.

Il est intéressant de noter que les pyrosilics sont également attirés par les fosses de termites, et les utilisent comme terrains de nidation. Les ours-hiboux méprisent les pyrosilics, mais les laissent tranquilles — ils préféreraient abandonner une fosse plutôt que de risquer d'être carbonisés. Lorsqu'un pyrosilic femelle a trouvé une fosse adéquate — assez petite généralement, de l'ordre de 1,5 mètre de diamètre — elle s'installe, mange tous les termites adultes, puis disperse quelques gemmes et d'autres objets parmi les souches pourries pour décorer son nid. Après avoir pondu un ou deux œufs mouchetés, elle abandonne le nid. Les jeunes se nourriront des larves de termites pendant quelques semaines, jusqu'à ce qu'ils soient assez forts pour quitter la fosse.

Si les gemmes qui décorent le nid vous tentent, réfléchissez-y à deux fois. Certes, les jeunes pyrosilics ne



peuvent attaquer — et les larves de termites ne représentent en rien une menace — mais s'ils sont pris de panique, ils peuvent jeter *pyrotechnie*. Le sort peut enflammer les larves de soldats, qui embrasent alors toutes les larves, les jeunes pyrosilics et quiconque se trouve aux abords de la fosse.

Feux de la fosse à termites

Si elle est enflammée, une fosse renfermant des larves de termites crache des geysers de feu de 3 à 6 mètres de haut. Les geysers brûlent pendant 2d4 rounds. Toute créature entrant en contact avec le geyser souffre de 4d4 points de dégât. On suppose que toutes les larves de termites et tous les pyrosilics sont incinérés. Toute créature et tout personnage qui se trouvent dans un périmètre de 1,5 mètre autour du geyser souffrent de 1d4 points de dégât.

Striges

Les striges se perchent partout. Partout où il y a une source de sang se trouve probablement une colonie de striges. Chaque colonie suit sa propre route de migration, le point de départ étant toujours une zone de forêts peuplée d'adultes. Vous trouverez dans ce livre une carte de migration d'une colonie de striges.

Les zones de chasse des colonies se composent généralement de 2,5 kilomètres carrés d'arbres habités par des animaux et des mammifères. Le jour, les striges dorment, suspendues par les pattes aux plus hautes branches des arbres. La nuit, elles sucent le sang des chiens, des chèvres et des faisans endormis, évitant les ours et les autres grands animaux susceptibles d'engager une bataille.

En moins d'un mois, la source de nourriture parvient à épuisement. Les proies se font plus rares. Les striges les plus vieilles et les plus faibles commencent à mourir. Heureusement, les femelles surpassent les mâles en nombre, puisqu'on compte environ 10 femelles pour un mâle. Vers la fin de l'été, la moitié des femelles sont prêtes à pondre.

Les striges ne pondent pas leurs œufs là où elles mangent, craignant de devoir ensuite rivaliser avec leurs propres enfants pour se nourrir. Aux premiers jours d'automne, les femelles enceintes migrent dans un lieu assez distant pour y déposer leurs œufs. Préférant les terrains plutôt déserts, elles choisissent le plus souvent un site de la lisière. Chaque femelle pond des centaines d'œufs dans un trou superficiel, qu'elle recouvre sommairement de quelques centimètres de broussailles et de poussières. Les femelles fatiguées s'envolent vers une forêt isolée pour hiberner pendant quelques semaines. Entre temps, les blaireaux et les sangliers déterrent les œufs de striges mal protégés. En tout, les striges abandonneront 90% de leurs œufs aux prédateurs.

Au début du printemps, les mères se réveillent et retournent sur leur zone de nourriture. La population de mammifères et d'oiseaux a eu un peu la possibilité de se développer pendant l'hibernation des striges, leur fournissant de la chair fraîche. Bien entendu, les proies restent moins abondantes que l'année précédente et tôt ou tard, la région ne sera pas en mesure de nourrir toute la colonie. Certaines striges deviennent cannibales. D'autres cherchent une nouvelle zone de nourriture, d'autres encore meurent tout simplement de faim, trop fainéantes ou trop bêtes pour changer d'endroit.

Les jeunes striges, qui sont nées au milieu de l'été, migrent dans une direction quelconque, c'est-à-dire parfois sur plus de 150 kilomètres, à la recherche d'une zone de nourriture. Et le cycle infernal se poursuit.

Les coquilles brisées des œufs de strige contiennent habituellement des gouttes de gelée verte et graisseuse dont les striges se nourrissent dans l'œuf. Les striges adultes trouvent cette gelée repoussante, peut-être parce qu'elles l'associent à une demande de maternité. Un voyageur, pour repousser une attaque de striges, peut enduire cette gelée sur sa peau exposée. La gelée d'une douzaine d'œufs suffit à protéger un humain de taille moyenne pendant une journée entière. Un inconvénient cependant : cette gelée dégage une odeur fétide, à mi-chemin entre l'haleine d'un porc et le relent de légumes pourris… Mais si vous souhaitez vraiment éviter un nid de striges, vous vous y habituerez.

Sylvaniens

De nombreux sylvaniens vivent à Cormanthor, et pas uniquement pour l'environnement. Certes, le soleil les réchauffe, les maintient en bonne santé, et les pluies fréquentes leur apportent plus d'eau qu'ils n'ont besoin. Mais si les sylvaniens n'avaient pas établi de relations mutuellement bénéfiques avec d'autres espèces, ils seraient sûrement moins nombreux.

Tout comme pour les autres arbres, la survie du sylvanien dépend de la santé de son bois. Et s'il peut sembler aussi solide que de la pierre, il est en fait composé d'une imbrication de minuscules tubes. Ces tubes transmettent la nourriture depuis les feuilles vers tout le



Feuillage

Branches

Sylvanien

Tronc

Racines



corps du sylvanien. Ils acheminent également l'eau depuis les racines. Si les tubes se rompent, le sylvanien meurt.

C'est pour cela que les sylvaniens craignent la flétrissure des tubes plus que toute autre maladie. La flétrissure des tubes est causée par de minuscules spores du sol, qui pénètrent le sylvanien par les racines. Une fois dans le tronc, les spores se multiplient rapidement et deviennent une excroissance fongique qui se nourrit du cœur de l'arbre, partie centrale du tronc où les tubes sont les plus nombreux.

Les sylvaniens de Cormanthor ont su combattre avec succès la flétrissure des tubes en accueillant une espèce particulière de ver qui apprécie particulièrement le bois pourri. Un sylvanien qui souffre de flétrissure des tubes découpe une petite fente à la base de son tronc, puis bourre cette fente d'écorce en décomposition. Les vers, attirés par l'écorce, pénètrent par la fente et se faufilent dans le sylvanien. Ils creusent le tronc, mangeant le bois pourri et les champignons. Les vers restent ensuite à l'intérieur du sylvanien, l'empêchant de pourrir et évitant une nouvelle résurgence de la maladie. Les creux pratiqués par les asticots dans les sylvaniens ne lui nuisent pas ; en fait, il semble même qu'ils améliorent le débit d'eau et de nutriments. Les vieux sylvaniens peuvent abriter des centaines de vers. Un trappeur qui tente d'abattre un sylvanien peut se trouver envahi d'une nuée de vers dès qu'il donne son premier coup de hache.

Les créatures qui mangent l'écorce, comme les marmottes et certains types de chevaux sauvages, représentent également une menace pour les sylvaniens. Pour effrayer les prédateurs, de nombreux sylvaniens entourent la base de leur tronc d'une espèce spéciale de fongus violets. À la différence des fongus violets normaux, hauts de 10 à 17,5 cm et exclusivement souterrains, les fongus violets de Cormanthor excèdent rarement les 7,5 cm et se multiplient à terre. De fines vrilles s'étendent depuis la base du fongus et pénètrent les racines du sylvanien pour se glisser dans le tronc. Ces fongus se nourrissent de la sève du sylvanien.

Si un prédateur menace le sylvanien, le fongus agite violemment ses ramifications, tentant de pourrir la chair du prédateur. Un sylvanien peut s'entourer de six fongus violets, mais en compte généralement deux ou trois uniquement. Lorsque le sylvanien se déplace, les fongus le suivent.

Les sylvaniens craignent également les attaques de scarabées du bois, qui creusent sous l'écorce pour y déposer leurs œufs, et celles des fourmis des feuilles, qui mâchent



les leurs en faisant des trous. Pour lutter contre eux, les sylvaniens encouragent les azmyths et les grandes chauves-souris à nicher dans leurs branches. Les azmyths et les chauves-souris adorent l'intimité de la cime des sylvaniens et se régalent des scarabées et des fourmis croustillantes.

Les écureuils noirs nichent également dans le feuillage touffu du sylvanien. Ils adorent grignoter les tiges des nouvelles ramifications du sylvanien. Les rejetons qui échappent aux écureuils deviennent de nouveaux sylvaniens. Les sylvaniens de Cormanthor générant plus de rejetons que la forêt n'en pourrait supporter, les écureuils permettent de limiter la population.

Avec toutes ces créatures, est-il encore possible de reconnaître un sylvanien ? Tout cela dépend de votre sens de l'observation.

Les sylvaniens-bouleaux de la lisière — identifiables à leur écorce lisse et blanche — ont généralement des vers plein leurs troncs, des fongus à la base, ainsi que des azmyths et des écureuils noirs dans leurs branches. Ces sylvaniens développent des racines particulièrement longues pour accéder aux eaux profondes, et restent parfois sur place pendant plus de six mois. Pour survivre, ils ont besoin de cette symbiose. La sève du sylvanien-bouleau a une odeur délectable, un subtil mélange de menthe et de citron. Elle peut être utilisée afin d'en faire des parfums et des arômes pour la nourriture.

La plupart des sylvaniens du bois médian ressemblent à des saules dorés et à des caroubiers noirs. Leurs troncs sont couverts de stries profondes. Les sylvaniens du bois médian ont la même attitude que tous les autres sylvaniens du monde : ils sont généralement passifs, mais savent rapidement faire face au mal. Beaucoup d'entre eux disposent de gardiens-fongus violets qui les protègent des rats qui cherchent à nicher dans les creux de leurs troncs. Les écureuils noirs sont également nombreux dans ces sylvaniens. L'écorce des sylvaniens du bois médian peut être bouillie pour produire des colorants or et noir.

Les sylvaniens du bois étoilé ressemblent à des chênes marron foncé et à des ormes gris. Tous ont sur leur écorce des dessins en forme de losanges. La moitié d'entre eux environ ont la personnalité de leurs congénères du bois médian : ils sont dociles mais détestent le mal. L'autre moitié se montre plutôt hostile. Le bois étoilé comporte tant d'ennemis potentiels que le sylvanien préfère frapper d'abord et négocier ensuite. Un sylvanien du bois étoilé peut abriter un grand nombre de vers, de fongus violets, d'azmyths et d'écureuils noirs. Les feuilles, une fois ingérées, guérissent certaines fièvres.

Fongus violet de Cormanthor

Int Aucune ; AL N ; CA 4 ; VD 1 ; DV 2 ; #AT 1-2 ; Dég. Les attaques de vrilles réussies pourrissent la chair en un round sauf en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison ou si un sort de *guérison des maladies* est utilisé ; TAC0 19 ; TA P (90 cm) ; M 12 ; PX 120.

Le fongus violet de Cormanthor agite 1 à 2 tentacules, chacun de 30 cm de long. Mis à part sa petite taille, il ressemble au fongus violet.

Tertres errants

Vous ne pensez peut-être pas que la largeur d'une tige de myrtille puisse causer tant de problèmes, mais c'est la vérité.

Dans les profondeurs du bois étoilé de l'est, à quelques kilomètres au nord de la Piste de Demihache, pousse une centaine d'hectares de buissons de myrtilles. Avant maturité, les baies sont immangeables, vert pâle et dures comme de la pierre. À la fin du printemps, les baies prennent une couleur pourpre et atteignent la taille d'une pastèque. Elles sont alors délicieuses — imaginez la myrtille la plus douce que vous ayez jamais goûtée, enrobée de miel et parfumée à la cannelle.

Autrefois, une petite tribu d'elfes et des dizaines de tertres errants raffolaient de ces baies. La situation était plutôt particulière, il faut bien l'avouer, étant donné que les tertres errants ne se mêlent que rarement entre eux, encore moins avec les autres races. Mais la qualité et l'abondance de ces baies était telle que les tertres et les elfes parvenaient à faire bon ménage. Ils se délectaient de ce met délicieux de l'été à l'automne, puis amassaient alors les myrtilles pour pouvoir passer l'hiver. Au printemps, une nouvelle récolte était disponible.

Une nuit d'été sans étoiles, un couatl descendit du ciel en tourbillonnant et s'écrasa dans le champ de myrtilles. L'impact le tua net. Pourtant la force du choc ne pouvait suffire à expliquer les marques étranges et la couleur de son corps. Les tertres et les elfes se refusèrent à examiner plus en détail les restes du corps, convaincus qu'ils en avaient déjà trop vu. Les elfes, superstitieux, en avaient peur, et les tertres, qui auraient pu, en d'autres circonstances, être tentés de le manger, furent surpris de l'étrange odeur des baies. Le corps se décomposa et fut absorbé par la terre. On oublia bientôt le couatl mystérieux.



Au printemps suivant, les myrtilles fleurirent comme de coutume. Mais à quelques jours de leur maturité, les tiges des plants grandirent, cassèrent, et les myrtilles tombèrent avant de parvenir à maturité. Les elfes et les tertres assistèrent au spectacle, impuissants, regardant les baies tomber une à une, les tiges trop fines étant incapables d'en supporter le poids. En moins d'un mois, toute la récolte était ruinée.

Les elfes examinèrent les buissons et découvrirent que les tiges étaient recouvertes d'une poussière brune. Le couatl en décomposition avait infecté le champ d'une forme de rouille de vigne qui avait été à l'origine de l'allongement des tiges.

Les elfes accusèrent leur chef de la perte de la récolte et, sous la houlette du premier lieutenant, lui fracassèrent le crâne avec une pierre. Le lieutenant, un prêtre du mal qui se faisait appeler Chacal Noir, prit la direction de la tribu. Il parvint à convaincre de nombreux tertres errants de devenir des alliés. Aujourd'hui, les elfes et les tertres errants hantent le bois étoilé, attaquant des innocents au nom du sombre dieu Talos.

Les autres tertres restèrent sur place, espérant que la maladie s'en irait. C'est en effet ce qui se passa, mais les tertres impatients avaient déjà mangé toutes les myrtilles. Les myrtilles polluées eurent un étrange effet sur les tertres : leurs corps s'allongèrent jusqu'à ce qu'ils prennent l'apparence d'un immense serpent pourvu d'une tête et de mains à une extrémité, de pattes à l'autre. Ces tertres errants serpentins vivent toujours dans la région. Ils nichent dans les arbres recouverts de mousse et protègent leurs champs de myrtilles contre les voyageurs.

Tertres errants serpentins

Int Faible ; AL CN ; CA 0 ; VD 9 ; DV 11 ; #AT 2 ou 1 ; Dég. 2-16/2-16 ou constriction ; AS constriction (jet d'attaque normal pour s'enrouler, puis la victime souffre 2d4 points de dégât par round, sauf si elle est libérée avec un total de 60 points de Force, y compris la Force de la victime) ; DS immunité au feu et aux armes contondantes, souffre d'un demi-dégâts par le froid (aucun dégât si le jet de sauvegarde réussit), un demi-dégâts par les armes perçantes et tranchantes ; chaque attaque basée sur la foudre utilisée contre lui ajoute 30 cm de long et 1 DV (plus points de vie appropriés) ; régénération (retrouve entièrement les points de vie perdus en 12 heures) ; TAC0 9 ; TA L (9 mètres et + de long) ; M 18 ; PX 10.000.

Worgs

Les worgs occupent une position enviable dans la chaîne alimentaire. Ils sont assez grands et assez forts pour abattre des sangliers, et pourtant assez petits et rapides pour échapper aux chimères et à de nombreux autres prédateurs. Il n'est donc pas étonnant que les worgs se plaisent à Cormanthor, particulièrement dans le bois étoilé du nord.

Bien que le bois étoilé fournisse un habitat confortable aux worgs, plein de jeux et assez de buissons pour leur servir de repaire, il pose également un problème. Chaque automne, les chênes recouvrent la forêt d'une couche de feuilles qui leur arrive au cou. Les feuilles non seulement gênent le mouvement des worgs, mais compliquent également leur chasse. Un daim avisé peut alors entendre le crissement d'un worg lorsqu'il se déplace à une centaine de mètres.

Mais le worg a résolu ce problème en s'adaptant merveilleusement bien. Il s'agit peut-être d'un don de l'Hexade, de la magie de Myth Drannor, ou des deux à la fois. Toujours est-il que les worgs de Cormanthor sont capables de marcher sur le haut des feuilles, "planant" quelques centimètres au-dessus de la surface. Ils peuvent aussi marcher sur la neige fraîche sans s'y enfoncer, courir à travers un champ de boue sans laisser de traces et même marcher à la surface d'une mare sans mouiller leurs pattes. Les worgs peuvent utiliser cette capacité à volonté. Mais le worg peut aussi à volonté s'enfoncer dans les feuilles ou nager.

Les worgs acceptent parfois de servir de monture aux gobelins. Pourtant, les worgs de Cormanthor sont capricieux. Si un gobelin demande trop à un worg — s'il lui demande de renoncer au confort de ses bois par exemple — il y a autant de chances pour que le worg accepte que pour qu'il dévore le gobelin.

Bonus surprise du worg

Lorsqu'un worg de Cormanthor se déplace à la surface des feuilles tombées, de la neige fraîche, de l'eau ou de surfaces similaires, son adversaire écope d'une pénalité de -4 aux tirages de surprise.





Troisième partie : Rumeurs



Je vous propose maintenant quelques informations sur Cormanthor, que j'ai extraites de documents fiables ou non. Pour être honnête, je n'ai eu ni le temps ni l'envie d'en vérifier la véracité. Considérez-les comme des pistes intéressantes ou des avertissements réels, et agissez en conséquence.

La guerre des chênes

Les dryades, pourtant sages, du bois étoilé du centre ont rallié des satyres sympathiques, des pixies, des elfes et des druides pour prévenir une attaque imminente qui serait menée par une armée de gnolls. Ces derniers souhaiteraient détruire le bosquet de chênes des dryades pour en faire un cimetière de gnolls. Les gnolls sont parvenus à intéresser les mucals des environs, qui souhaitent rétablir leur prédominance dans la région.

Le voleur de l'arbre au trésor

Une bande d'ogres a découvert l'arbre au trésor au sud d'Arbre d'Elfe. Un des ogres, en lançant une hache sur un daim, le manqua et frappa un grand chêne. La fente révéla de l'or. Le chef de la bande, un ogre à l'intelligence exceptionnelle nommé Horukk, utilisa une breloque magique récupérée parmi les ruines de Myth Drannor pour attraper une famille de licornes. Il les force à traîner l'arbre au trésor jusque dans le repaire des ogres, situé dans le bois étoilé de l'est.

Muloups froids

Une espèce de Muloups qui hante le bois médian, au sud du Lac Sembre, a développé une admirable faculté de se débarrasser des insectes. La fourrure de ces Muloups fabrique du froid, abaissant suffisamment la température de l'air pour tuer poux et mouches. Des entrepreneurs offrent une récompense conséquente à qui rapporterait des échantillons de cette fourrure, qui, pensent-ils, peut être utilisée pour fabriquer des pantalons et des vestes auto-réfrigérantes.

Étrange magie

Une bande de druides mauvais du bois étoilé de l'est a créé de drôles de nouveaux sorts qui permettent de tripler le taux de reproduction des chimères, d'empoisonner les eaux de la Sembrelle et de créer spontanément des tempêtes de glace à tout endroit de la forêt. On ignore les motivations des druides, mais on peut craindre qu'ils veuillent s'approprier l'obéissance et les trésors des êtres intelligents de Cormanthor.

Menace aquatique

Les algues étrangleuses de l'Ashaba menacent d'extinction les poissons et les grenouilles de la rivière. Les animaux qui se nourrissent des poissons et des grenouilles risquent de mourir de faim. Pire encore : si les poissons et les grenouilles disparaissent, la population d'insectes se développera à une vitesse phénoménale, et si le nombre d'insectes augmente, les maladies proliféreront, notamment celles transmises par les moustiques.

Pestes de feu

Un prêtre vengeur, furieux du manque d'intérêt porté au culte de Talos, a juré de brûler Cormanthor. Il utilise un sort particulier de *conjuration d'insectes* pour réunir d'immenses essaims de mouches à feu près des régions de buissons secs, puis les excite en ayant recours à des sorts de *lueur féerique* et de *lumière*. Les insectes frénétiques allument les bosquets, et le feu s'étend bientôt à tous les arbres alentours. Le prêtre a déjà brûlé des centaines d'hectares de hêtres du bois médian, à l'ouest de la Lis. Il projette de brûler un bosquet de saules du bois médian, situé au sud de la Pierre Levée et que l'on dit être la terre des esprits-follets bienveillants.

Naga armé

Des explorateurs ont découvert des douzaines de squelettes de chevaux sauvages dans le bois médian, sur les berges ouest de l'Ashaba. On a retrouvé dans les côtes des chevaux d'immenses épieux réalisés dans des branches de noyer.





Une espèce de naga malicieux jusqu'alors inconnue utilisait les chevaux comme cible. Ces créatures, un croisement entre le naga malicieux normal et le naga aquatique de Cormanthor, ressemblent à des serpents de 4,5 mètres qui auraient une tête d'humain, des cheveux fibreux et des bras fonctionnels. Leur morsure est toxique ; ils utilisent un regard de *charme*, ont les dispositions au mal du naga malicieux et les capacités à jeter des sorts des nagas aquatiques. Ils apprennent également à utiliser des armes, en commençant avec des épieux plongés dans un poison réalisé à partir de la gelée recouvrant les œufs des nagas aquatiques.

Des voisins bruyants

Une famille d'elfes du bois étoilé de l'ouest est tourmentée par les cris incessants d'une cockatrice qui niche dans le creux d'un chêne alentour. Alors que la cockatrice était partie chasser, une bande de grigs lui a volé ses œufs. Quelle blague ! Depuis, la cockatrice abattue ne cesse de hurler. Les elfes ne peuvent plus supporter ce vacarme, mais ont peur de s'approcher de la cockatrice ; et puis ils redoutent les grigs. Ils promettent une récompense importante à qui fera taire la cockatrice en lui restituant ses œufs (les elfes savent où vivent les grigs) ou en la détruisant.

Rendez-vous avec Kyrach

Kyrach, un druide excentrique qui vit dans le bois étoilé du centre, cherche de l'aide pour capturer une dragonne qu'il voudrait apprivoiser et utiliser comme monture. Il offre à celui qui l'aidera une carte indiquant l'emplacement d'une cache secrète de rubis sous Myth Drannor. Cependant, Kyrach refuse de coopérer avec quelqu'un qui utiliserait des armes ou une armure métallique, objets qu'il estime "non naturels".

Quiconque s'associera à Kyrach devra quitter bouclier et épée.

Le béhir de 100 mètres

Dans le bois étoilé à l'ouest de Myth Drannor se trouve une immense statue de granite, représentant un béhir de près de 100 mètres de long. Cette sculpture fut-elle créée par des artisans ambitieux, ou est-elle l'idole d'un culte de serpent défunt ? S'agit-il d'un vrai couatl dont la taille gargantuesque et le corps de pierre seraient le résultat d'expériences bizarres menées par les magiciens de Myth Drannor ? Des explorateurs pourraient pénétrer dans la bouche ouverte du béhir pour découvrir ce qu'il y a à l'intérieur. Il se peut qu'il contienne un immense trésor, des créatures mortes, ou les deux. L'extraction d'un trésor particulier pourrait aussi déclencher une réaction qui transformerait le corps de granit en chair, faisant revivre le béhir gargantuesque.

Disparition de centaures

Une des trois tribus de centaures que compte Cormanthor a disparu. Aucun membre de la tribu n'a plus été aperçu depuis un mois. Les autres centaures sont inquiets. D'aucuns disent qu'une maladie magique a affecté la tribu, faisant rétrécir les centaures. Un elfe jure qu'il a vu un centaure de la taille d'un écureuil rayé galoper à travers les taillis du bois étoilé du centre. D'autres craignent qu'un récent orage ait causé l'apparition d'un portail, qui aurait englouti la tribu pour la transporter vers un autre plan d'existence. D'autres encore craignent une nouvelle recrudescence du nombre de dragons verts à Cormanthor. Si les dragons avaient dévoré toute la tribu, les heures des autres centaures seraient comptées…

Locataires indésirables

Des familles de striges ont élu domicile dans les branches d'un bosquet de sylvaniens du bois moyen, chassant les azmyths et les écureuils noirs qui vivaient là. Sans azmyths et sans écureuils, les sylvaniens sont sujets à la maladie et à la destruction. Dès que les sylvaniens chassent les striges de leurs branches, de nouvelles arrivent et s'installent. Les sylvaniens pensent que la gelée verte des œufs de striges pourrait régler leurs problèmes. Si la gelée est appliquée sur le tronc du sylvanien, les striges seront repoussées. Mais pour les sylvaniens, il est difficile de se déplacer. C'est pourquoi ils ont besoin de quelqu'un qui pourrait trouver les œufs et en extraire la gelée.








L'Anauroch

Table des matières

Les voyages d'un grand homme 1
Première partie : Les terres de l'Anauroch 3
Seconde partie : Écologie de l'Épée 5
Troisième partie : Écologie de la Plaine des Pierres Dressées 13
Quatrième partie : Écologie de la Haute glace 20
Cinquième partie : Les Profondeurs de l'Anauroch 24
Sixième partie : Légendes et rumeurs 32

Crédits

Conception : Monte J. Cook
Révision : Jonatha Ariadne Caspian
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Eric Jolent
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1503

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



ISBN 1 86009 077X

TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Les voyages d'un grand homme



L'homme appelé Ibn Al'Arif ne fut pas facile à localiser. Une fois trouvé, il resta en grande partie désespérément sourd aux suppliques de coopération. Son entêtement et sa fierté sont de grands défauts, non seulement pour l'individu mais aussi pour tout son peuple ; en fait ces traits de caractères démontrent à quel point toute tentative de diplomatie et d'effort de coordination est voué à l'échec, mais je digresse. Néanmoins, l'aide d'Ibn Al'Arif dans la compilation d'informations concernant l'étrange désert de l'Anauroch s'avéra inestimable. En fait, j'estimerais impossible de s'attaquer à une tâche similaire sans son aide. Il n'existe, selon toute probabilité, personne d'autre que lui qui en sache autant à propos du désert, et des secrets qu'il renferme. Ces secrets sont nombreux et quelques-uns sont assez surprenants. Pour sûr, il y a plus de choses à découvrir dans le royaume sauvage de l'Anauroch qu'il n'est possible d'en voir au premier coup d'œil.

Ibn Al'Arif — traduit, le nom signifie Fils de la Grande Tradition — refusa de parler de l'histoire de sa vie de façon structurée. Il disait ce qu'il avait vu et appris mais rien à propos de ce qu'il avait fait. J'ai toutefois appris — grâce à







des sources variées et nombreuses (et quelques-unes suspectes) — beaucoup de son passé sordide, et je le relate maintenant ici.

Fils du cheik de la tribu des Maurani, Ibn Al'Arif est du peuple des Bédains. Parmi eux, il est connu sous le titre de Fils Errant ; personne ne prononce son vrai nom. Les Bédains sont des nomades du désert, les seuls humains à appeler l'Anauroch leur patrie. Presque sans exception, les tribus restent dans la région du vaste Anauroch connue sous le nom de l'Épée.

Les Maurani furent naguère une grande et puissante tribu. Dans la quête pour la survie, ils parcoururent de long en large toute l'Épée. Au tendre âge de seize ans, Ibn Al'Arif devint le cheik de cette puissante peuplade quand son père fut transformé en pierre par le redoutable regard d'un basilic.

Personne, sachant ce qu'il s'est ensuite passé, n'en veut parler, et le fil de l'histoire est très effiloché. Le temps qu'Ibn Al'Arif demeura cheik m'est inconnu, mais il le resta au moins une pleine année et probablement plus longtemps — ce qui n'est pas une mince affaire pour un garçon inexpérimenté, vous en conviendrez une fois que vous aurez lu son récit sur le Grand Désert. Mais le désert est sévère avec les passions de jeunesse. La fin de son règne survint brusquement quand le Fils de la Grande Tradition fit une grave erreur, prit une mauvaise décision, vraisemblablement dictée par son tempérament ardent.

Sa tribu l'abandonna. Aussi barbare que cela paraisse, tel est leur droit coutumier quand ils sont en désaccord avec leur chef.

Ibn Al'Arif se retrouva seul dans le désert, trop fier pour se rétracter de sa faute, en train de regarder son peuple s'éloigner. Ses serviteurs loyaux et sa famille proche purent choisir de rester avec le cheik mais personne de la famille du jeune homme ne le fit. Il est dit de ce moment abrupt que la tribu se scinda en deux parties, lesquelles parties existent encore aujourd'hui. Aucune des deux tribus ne parle de l'ancien cheik.

Quand un homme est abandonné dans le Grand Désert, même s'il est bédain, il est admis qu'il ne survivra pas longtemps. Le désert a une façon d'engloutir les individus solitaire telle qu'on ne les revoit jamais. Mais pas avec Ibn Al'Arif. Il vagabonda seul dans Anauroch, traversa non seulement la sablonneuse Épée, mais aussi les lointaines régions obscures appelées Plaine des Pierres Dressées et aussi la Haute Glace. Il brava des éléments dont les coups auraient brisé plus d'un aventurier beaucoup plus grand et moins tenace. Il fit face à des créatures dont la nature magique les faisaient craindre et vilipender par son propre peuple.

Il fut même capturé par les insidieuses forces maléfiques qui habitent les Profondeurs sous l'Anauroch. Au lieu de se soumettre à leurs volonté, le Fils Errant attendit son heure, récupéra ses forces et son habileté et s'enfuit — et de ces puissances il gagna un savoir que lui seul, parmi les humains, possédait.

Aucun autre homme n'est aussi bien équipé pour raconter les histoires de toutes ces myriades de créatures qui habitent le Grand Désert. Même ce que je connais de ces mystères vient en grande partie de mes discussions avec lui. L'exposé qui suit, dans les propres termes d'Ibn Al'Arif, fournit toutes les informations qu'il pouvait donner concernant l'écologie de l'Anauroch.

Elminster








Première partie : Les terres de l'Anauroch



Malgré ce que pensent les étrangers, l'Anauroch n'est pas entièrement fait de dunes de sable et de jours de chaleur interminable. Seule la région appelée l'Épée répond à une telle description — et même alors, cette spécification ne se révèle pas exacte pour la totalité de l'Épée. Toutefois, les *berrani*, c'est à dire les étrangers à notre terre, se raccrochent souvent aux généralités poétiques et ignorent les vérités spécifiques. C'est pourquoi ils ne vivent pas longtemps dans l'Anauroch. Les Bédains disent souvent : "La survie est dans les détails" (pour une plus ample discussion sur la survie dans le désert, voir FR13 *l'Anauroch* — produit disponible uniquement en anglais)

L'Épée

L'Épée décrit une courbe le long de la partie méridionale de l'Anauroch, telle la lame recourbée d'un guerrier bédain. Elle entoure les autres régions du désert et crée un tampon avec les terres extérieures. Entrer dans l'Anauroch, c'est entrer dans l'Épée.

C'est un royaume de dunes et de chaleur sèche, avec seulement peu d'oasis largement disséminées pour dispenser le bienfait de l'eau. Occasionnellement, on rencontre la croûte blanche et éblouissante d'un puits salant, une plaine érodée couverte de cailloux ou des collines et des montagnes rocheuses et stériles (dont les cœurs soi-disant gorgés d'or attirent souvent des prospecteurs et des mineurs étrangers sottement non préparé et stupides) ; mais pour la plus grande partie, l'Épée est une interminable mer de sable.

C'est aussi le royaume des Bédains, un peuple noble et fier, inconnu de beaucoup d'étrangers. Un mot d'avertissement pour ceux qui pénètrent dans le Grand Désert : vous trouverez chez les Bédains un potentiel de danger plus grand que chez n'importe laquelle des bêtes redoutables qui errent dans les terres désolées. Ne vous mettez pas les Bédains à dos — vous ne survivrez pas à l'expérience.

Avec cet avertissement toujours à l'esprit, laissez-moi vous raconter brièvement ce qu'il faut qu'un *berrani* sache de mon peuple. Ne les détestez pa d'emblée. À la différence des étrangers, les Bédains sont un peuple à l'esprit ouvert. Ils réagissent avec hostilité seulement s'ils sont courroucés.

Les Bédains donnent toujours aux étrangers une chance de prouver qu'ils peuvent agir avec honneur et loyauté. Toutefois, la plupart des étrangers qu'ils rencontrent sont des brigands et des magiciens malveillants (que les Bédains appellent "Robes Noires" et que vous connaissez peut être sous le nom de "Zhentarim"), aussi quelques-uns parmi mon peuple ont un préjugé à l'encontre des étrangers à la peau pâle.

Toutefois, d'une certaine façon, ce préjugé est une bénédiction. Comme mon peuple suppose d'un étranger qu'il est sans honneur (jusqu'à ce qu'il ait prouvé le contraire), il lui autorise habituellement une chance de se rendre, si par hasard il les avait courroucés au point de se battre. Une telle offre n'est pas faite à un autre Bédain.

Qu'est-ce qui constitue l'honneur ? Je ne devrais pas avoir à décrire ce que tous les enfants apprennent aussi facilement que le sable qui se répand sur une dune, mais un *berrani* peut être aussi nigaud qu'un cactus. N'essayez pas d'escroquer ou de voler mon peuple. De telles actions sont punissables de mort. De plus, évitez une tribu bédaine qui est à court d'eau. Un bédain ne refuse pas de l'eau ou de la nourriture à un autre s'il en a à donner. Mais s'il est lui-même affamé ou assoiffé, il n'hésite pas à tuer pour en obtenir.

En dernier lieu, si vous êtes un pratiquant des arts infâmes de la sorcellerie, ne faites pas étalage de ces abjects talents au milieu des Bédains, si vous voulez garder votre tête. C'est la magie qui a fait le désert et nous ne pouvons supporter son utilisation. Beaucoup de tribus bédaines bannissent simplement les jeteurs de sorts — mais pas toutes ne sont aussi clémentes. Et ne comptez pas sur la notion de pitié des étrangers. Il n'y a pas d'exception à n'importe quelle règle tribale. Le Bédain assez lâche pour utiliser la magie le fait secrètement ou est banni, vivant seul dans le désert — un châtiment que les tribus considèrent équivalent à la mort.

Un dernier avertissement : les voyageurs dans l'Épée devraient essayer d'apprendre d'une façon ou d'une autre la localisation des oasis. Il est presque impossible de porter assez d'eau pour traverser le désert sans leurs bénédictions.

La Plaine des Pierres Dressées

À l'intérieur de l'arc sablonneux des dunes de l'Épée, la Plaine des Pierres Dressées occupe la plus grande partie de la portion centrale méridionale de l'Anauroch. Malgré son nom, cette région n'est guère plus qu'une "plaine" plate et anonyme. Ce territoire rocailleux, battu par les vents, est plein de nombreux affleurements rocheux sculptés en formes de piliers, de pointes et d'autres formes plus étranges, par l'incessant vent tournoyant.






Au premier regard, la Plaine des Pierres Dressées semble aussi dépourvue d'eau et de végétation que l'Épée (et peut être même plus aride, ce qui explique pourquoi aucun Bédain n'est jamais venu ici). Elle ne l'est pas. Des vallées protégées, des ravines profondes et d'autres points cachées contiennent des courant frais de glace fondue venant du nord. Dans ces territoires, la vie est abondante.

La Haute Glace et au-delà

Au nord de la Plaine des Pierres Dressées, s'étend une grande zone désertique couverte de glace et de neige poudreuse. C'est la terre de l'hiver perpétuel. Cette désolation stérile est mêlée à un froid effroyable qui vous glace jusqu'à la moelle des os. La platitude est occasionnellement brisée par des crevasses profondes et des fissures dentelées. Ni moi ni personne d'autre ne sait jusqu'où cette étendue glaciale s'étend au nord, ni ce qu'il peut y avoir au-delà.

Au sud ouest de la Haute Glace, des dunes de sable gelé se dressent en vagues rigides — un extension glacée de l'Épée. Connue sous le nom de Mer Gelée, le territoire est remarquable pour ses cités antiques qui gisent enterrées sous la croûte sablonneuse. Mes voyages m'ont montré que la Mer Gelée n'est pas la seule à posséder des ruines non cartographiées. En effet, de tels endroits cachés et mystérieux peuvent être trouvés à l'intérieur de la Haute Glace et de l'Épée elle-même.

Le temps et les saisons

Bien que cela puisse être dur pour les *ulugarr* — les étrangers — de le croire, tous les natifs savent que les saisons et les conditions météorologiques ne sont pas uniformes dans l'Anauroch. Le Grand Désert est célèbre pour ses vents secs et son mortel soleil chaud, mais ceux-ci ne sont qu'une facette du temps. Des tempêtes de pluies soufflent à travers le paysage, bien qu'elles soient rares, brèves et violentes comme un aigle défendant ses oisillons. Elles inondent souvent une petite région avec de nombreux centimètres de pluie. Il est difficile d'imaginer l'eau autrement que comme un précieux trésor, mais le soudain déchaînement d'un flot à travers un oued peut noyer un chameau ou balayer un camp imprudemment établit.

Plus fréquemment, les dangers sont les vents décapants et les grains qui volent au devant d'eux. Les tempêtes de sable qui se forment dans le désert profond harcèlent la région dans son ensemble. La poussière efface le ciel. Les dunes se déplacent et les points de repère disparaissent, quelquefois pour toujours. Des tribus entières peuvent être enterrées vivantes par des sables mouvants. Le vent soufflant à la surface, s'engouffre en turbulence dans les dépressions, rendant pratiquement impossible le maintient d'une direction stable.

Dans les tempêtes de sable, la portée de vision des personnages se réduit entre 0 et 90 cm et chacun doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou encaisser 1 à 2 points de dégâts d'étouffement par tour. De telles tempêtes durent 1d20 tours.

La température chute considérablement au milieu des sables et des rochers. Chacun réfléchit le regard brûlant d'A'tar le jour, mais ils ne retiennent pas longtemps sa chaleur malveillante quand elle est absente. Bien que j'ai voyagé dans d'étranges terres oubliées, où la végétation étouffe l'horizon et où les crépuscules sont agréablement chauds, je me raccroche encore à mon grand plaisir d'adolescent dans la fraîcheur des nuits du désert. La chaleur du jour peut cuire des briques d'argile, alors que la nuit, on peut voir des sentinelles rien qu'au nuage de buée qui se forme devant elle au rythme de leur respiration, comme des petits nuages de sable. Il faut très peu de temps à la lumière du jour pour réchauffer la terre et la brûler à nouveau.

Bien sûr, le Grand Désert connaît des changement climatiques plus importants, au-delà des variations journalières de la tempête et du soleil. L'*ulugarr* El'Minster prétend que son pays a quatre saisons, mais je sais qu'il exagère. Il n'y a réellement que deux saisons, comme nous les avons ici dans le Grand Désert — chaud et froid, été et hiver. L'hiver est court dans les dunes, il dure seulement trois mois, mais pendant ce temps la température plonge et le vent s'amplifie assez pour rendre l'Épée inhospitalière à la vie humaine. Occasionnellement, il tombe de la neige blanche comme un puits salant mais plus légère que la poussière. Cela ne dure pas. L'humidité cimente les grains de sables mobiles en une surface dure et glissante. Pendant cette période, la plupart des Bédains se réfugient sous terre, combattant les bêtes dans les cavernes sous le sable, plutôt que de dépérir en surface dans le froid oppressant.

Moyennes climatiques pour l'Anauroch*

Température (été)	38° C**
Température (hiver)	0° C
Température minimale (pour l'année)	-12° C
Température maximale (pour l'année)	43° C
Précipitations annuelles	35 cm

* Pour la Haute Glace, la température moyenne est de -8° C, la minimale est de -45 alors que la maximale est seulement 0° C.

** Moyenne diurne. La moyenne nocturne est de 17° C








Seconde partie : Écologie de l'Épée

Les dunes sablonneuses de l'Épée sont l'habitat d'une grande variété de vie, souvent à la surprise et à l'horreur des nouveaux venus. Cette densité de population, où les *ulugarr* pensent seulement trouver du sable et du soleil, est due en partie à la surprenante proximité de régions au climat plus hospitalier et à de grandes sources d'eau. Beaucoup de Bédains, qui déjà quittent rarement l'Épée, seraient bouleversés de voir la clémence et la luxuriance des climats des terres voisines. La vue des grandes mers méridionales pourraient leur faire perdre connaissance. C'est de ces régions que l'Épée acquiert beaucoup de ses habitants. Bien qu'ils puissent ne pas avoir choisi d'y venir — souvent ils furent poursuivis ou chassés par quelque prédateur ou circonstances — et bien qu'ils puissent ne pas survivre aussi longtemps que les vigoureuses créatures natives, la Mère Désert accepte toujours tous ceux qui choisissent de fouler ses sables. S'ils sont intelligents, ils pourront prospérer.

Une autre source de la diversité de l'Anauroch est moins attirante à considérer — en effet, pour les Bédains, c'est l'origine du mal. C'est la magie. Ne voulant pas avoir à faire avec la magie, je me suis néanmoins forcé pour la circonstance à l'observer de plus près que ne devrait le faire, ou le souhaiter, n'importe quel Bédain.

J'ai subi ces outrages parce que la vie, et la vengeance, sont précieux pour moi, et c'est tout ce que je dirai sur le sujet. Je transmets des renseignements concernant les ignobles créatures magiques pour que les autres puissent avoir un avertissement. Ces quelques mots me laissent un goût amer dans la bouche.

On m'a raconté que beaucoup de créatures trouvées à l'intérieur de l'Épée ne sont pas présentes dans d'autres déserts. Même si j'ai visité de nombreux Royaumes, je n'ai pas parcouru l'endroit appelé Zakhara, pas plus que je ne souhaite le faire. D'autres créatures sont bien connues pour fréquenter des régions arides, et les voyageurs informés ne seront pas surpris de les trouver aussi dans l'Anauroch. Quelquefois nos monstres ont des habitudes légèrement différentes de leurs cousins des autres régions. Il vaut mieux ne pas présumer du caractère familier. Apprendre la nature, les coutumes et les secrets de ces bêtes qui rôdent sur cette terre brûlée est essentiel pour survivre au désert. Comme le disent les Bédains : "Un guerrier prudent fera un vieux sage."

Créatures communes

Les premières créatures qu'un *berrani* rencontre sont très probablement ces insectes qui volent ou qui rampent à travers les déserts de sable. Les mouches, les fourmis, les termites, les phalènes et les sauterelles sont tous des insectes nuisibles.

Toutefois, peu de voyageurs accordent une quelconque attention aux insectes, à moins qu'ils ne soient engloutis dans de dangereuses nuées (pour les paramètres des nuées, référez-vous au *Bestiaire Monstrueux*). Quel que soit leurs comportements dans les territoires étrangers, les nuées d'insectes se nourrissent de toutes les choses vivantes qu'elles trouvent dans le désert, parmi lesquelles les plantes, les animaux et les humains. Quoique des quantités de feu et d'eau soient utiles pour tuer des nuées, il y a une façon plus facile (et dans le cas de la précieuse eau, moins coûteuse) de les éviter. Il existe une *nabat*, ou plante, appelée *ularimil* qui pousse en touffes dans les régions plates et salées de l'Épée. Cette herbe rougeâtre, quand elle est mélangée avec une quantité modérée d'eau, forme une pâte liquide qui repousse toutes les espèces d'insectes. Bien qu'elle soit immangeable et fortement âcre, cette pâte n'a pas de conséquences désastreuse sur la peau.

Comme les insectes, les araignées sont assez fréquentes, bien qu'elles ne soient ni aussi nombreuses ni aussi visibles. La plupart des araignées du désert son venimeuses et utilisent leurs venins pour immobiliser leurs proies. Seules les plus grandes de leurs races considèrent l'homme comme de la nourriture (voir "Bêtes rares" ci-dessous). Les araignées plus petites, telle la *reikh'irud* (appelée tarentule dans les autres langues) sont réellement un danger seulement si elles sont dérangées ou inquiétées accidentellement d'une façon ou d'une autre. Les araignées tendent souvent des embuscades à leurs proies (que ce soient des insectes, des scorpions ou même des petits rats du désert) en se cachant dans le sable. Certaines construisent des pièges cachés avec leurs toiles. Les voyageurs prudents sont attentifs à ne pas marcher sur un tel piège, car une araignée en colère mord toujours.

Le scorpion est un autre minuscule mais dangereux habitant du désert. Les Bédains respectent beaucoup les






scorpions pour leur vigueur et leur ténacité. C'est un compliment d'y être comparé, encore que beaucoup de *berrani* sont ignorants du prestige qu'implique une telle remarque. Ces créatures se comportent comme les araignées venimeuses — un voyageur du désert vigilant est prudent de ne pas les déranger. Laissés en paix, ils ne sont qu'une menace minime. Si un homme est assez insensé pour dormir en plein désert sans ses *gizam*, ou bottes, il devrait toutefois être assez sage pour au moins les secouer quand il se réveille. Bien des créatures du désert considèrent les recoins abrités comme une cachette ou une crevasse parfaite pour s'y reposer, y nicher ou s'y défendre du mieux qu'elles peuvent. Les Bédains vérifient que leurs *gizams* n'ont pas eu de visiteurs nocturnes même s'ils ont dormi dans la sécurité de leurs propres tentes.

L'escargot du désert est une étrange créature qui habite dans le sable. Plutôt actives durant la plus douce et moite saison d'hiver, ces créatures marquent le début de la saison chaude d'une façon inhabituelle. Ils scellent leur humidité corporelle dans leur coquille avec une membrane visqueuse puis l'abandonnent à la surface du sable, et introduisent profondément leur corps mou dans le sable pour "hiberner" pendant les mois chauds. Je ne sais pas comment, avec les souffles de vents, ils peuvent jamais espérer retrouver ces coquilles ou s'ils prendront simplement n'importe quelle coquille disponible quand ils referont surface. Je sais seulement que quelques fois, le désert est blanc de coquilles d'escargots. Les voyageurs désespérés sont réputés pour en avoir cassé et aspirés les gouttelettes d'eau qui y sont stockées. Les quelques gouttes d'humidité récupérées valent difficilement l'effort fourni, mais il y a des fois où même quelques gouttes gardent un corps déshydratés assez longtemps en vie pour pouvoir atteindre une vraie source de liquide.

L'Anauroch a sa propre espèce de chauves-souris qui emplit chaque ciel nocturne. D'où viennent-elles, dans cette morne terre anonyme ? J'ai découvert des chauves-souris, seules et en petits groupes, dans les plus petits interstices des rochers d'une corniche battue par les vents, ou agrippées sous les feuilles des palmiers d'une oasis. Leur envergure est trompeuse. Les corps des chauves-souris est souvent plus petit qu'un poing et elles volent sur de grandes distances.

Bien qu'elles se nourrissent à l'origine d'insectes, les chauves-souris ne répugnent pas à boire le sang de plus grandes proies endormies, tels que les chameaux, les antilopes et mêmes les humains. Quand il est interrogé au sujet de la créature la plus nombreuse dans le désert, le Bédain ignore habituellement les insectes et leur acabit et répond : "les chauves-souris". Bien qu'universellement détestées, ces créatures sont considérées comme on considère le soleil, la chaleur et le sable. Elles sont simplement une part du désert et de sa vie quotidienne.

Quelques oiseaux habitent dans le désert, mais les faucons et les autres volatiles carnivores trouvent de temps à autre à dîner près des oasis. Ils peuvent manger de petits lézards, des rongeurs et même de gros insectes. Les vautours bien sûr se nourrissent plus fréquemment de charognes et suivent volontiers une victime potentielle profondément dans le désert, tournoyant autour d'elle pendant qu'elle se déplace. Parmi mon peuple, certains prétendent qu'une certaine espèce de vautour est en fait un démon qui recherche l'âme d'un homme au seuil de la mort plutôt que sa chair. Ces grandes créatures oiseaux aux couleurs vives sont extrêmement rares et réputées chasser uniquement les humains. En fait, elles peuvent n'être purement qu'un mythe — je n'en ai jamais vu de mes propres yeux.

Les lézards et les serpents vivent dans le Grand Désert, mais ils s'enterrent profondément dans le sable meuble pour échapper à la chaleur diurne. Presque toujours, un voyageur trébuche sur eux la nuit. Comme la plupart des créatures dans l'Anauroch, les reptiles du désert mangent presque exclusivement de la viande. Leur venin est un poison concentré pour les aider à immobiliser leurs proies. Les cobras et les serpents cracheurs représentent un danger réel pour tous les voyageurs nocturnes tandis que les vipères et les autres espèces sont trouvées plus fréquemment à proximité des oasis. L'Oasis des Vipères est bien sûr évitée par l'homme comme par les bêtes à cause de la prédominance des serpents venimeux (davantage de renseignements sur les serpents peuvent être trouvés dans la section "Bêtes rares" page 7).

Près d'une oasis, le climat local relativement plus hospitalier favorise mieux la vie. Les animaux plus grands peuvent survivre là où il y a assez d'eau et de nourriture. Ils affrontent une telle proximité avec des prédateurs que j'entends les étrangers s'en étonner — tout cela pour conserver un accès à l'eau. Les antilopes, et plus spécialement les gazelles, paissent en petits troupeaux. Les chacals errent en meutes de chasse et se nourrissent essentiellement de toutes les antilopes qu'ils peuvent attraper (habituellement les faibles et les infirmes). Quelques fois une meute intrépide ou désespérée attaque férocement les chameaux et les chevaux domestiqués des voyageurs ou des camps de Bédains.

Plus dangereux encore est l'astucieux lion du désert qui traque tous les gros gibiers qu'il trouve, y compris les hommes. Ces félins sont des maîtres-chasseurs et des tueurs compétents extrêmement discrets. La seule défense à leur encontre est un œil vigilant et quelque entraînement avec une arme puissante. Les camps bédains ne sont pas gardés simplement contre les raids jaloux des tribus voisines. Face à une proie qui fait preuve d'une talentueuse capacité à se défendre, la plupart des lions choisissent de rechercher un gibier plus facile plutôt






que d'entrer dans un long combat. Toutefois, si un homme est assez bête pour acculer un gros félin ou menacer ses petits, il se trouvera engagé dans un combat à mort.

Les troupeaux de chameaux sauvages fréquentent les oasis tout comme le font leurs frères domestiques, mais ces bêtes très adaptées peuvent être trouvées plus profondément dans le désert que n'importe quelle autre bête non magique. Bien qu'ils puissent être forcés à la vie de camp, il est beaucoup plus facile d'entraîner le petit d'un chameau déjà domestiqué. Les chameaux sauvages n'hésitent pas à envoyer de violentes ruades et à mordre pour se défendre.

Bêtes rares

Comme je l'ai précédemment dit, à côté des animaux communs, des créatures monstrueuses errent dans le Grand Désert. Ce sont des créatures qui sont redoutées. Beaucoup sont trop puissantes à la fois en force et en pouvoir magique pour être combattues, même par le plus grand des guerriers. Contre ces créatures ignobles, il n'est pas lâche de fuir.

Basilic

Je parle en premier lieu du basilic non parce qu'il est le plus répandu ou le plus puissant mais parce que je le déteste plus que toutes les autres créatures. J'ai perdu mon père, le grand Asiru, fils de Misarud, à cause d'un basilic, que les Bédains appellent *hagar motab*, celui qui vous transforme en statue de pierre.

Mes voyages m'ont montré que ces monstres ne sont pas seulement des horreurs du Grand désert, mais sont aussi connus dans les autres pays. Je n'ai jamais rencontré la bête ailleurs mais simplement entendu les ballades et les macabres souvenirs qui attisent ma rage. Le basilic anauroquien est brun de peau. Comme la plupart des lézards qui habitent le désert, ces créatures sont actives seulement après que la chaleur du jour soit passée. Pendant les heures ensoleillées, ils se cachent dans leurs cavernes souterraines. On ne les rencontrent presque jamais au milieu des interminables dunes du désert profond ; ils préfèrent ramper près de toute oasis qui présente un accès facile à l'eau ou d'un flanc de montagne qui offre de protecteurs angles






rocheux. Les basilics ne sont pas seulement fourbes mais aussi paresseux et lâches. Ils préfèrent établir leurs tanières là où la nourriture, l'eau et l'abri sont tous facilement à portée.

De par mon expérience, ces créatures sont folles et dépourvues de raison la moitié du temps, et sont des chasseurs habiles l'autre moitié. Un basilic du désert est facilement courroucé, mais ne combat jamais jusqu'à la mort s'il peut éviter de le faire. Quand il est en colère, il siffle comme un cobra. Bien sûr, le lézard peut attaquer des proies, mais si la première attaque échoue, un basilic fait habituellement retraite et attend une victime plus facile. Beaucoup de Bédains ont évité une bataille féroce (et probablement désespérée) avec un basilic en parant vaillamment la première attaque puis en se retirant plutôt que de s'entêter à vouloir tuer la créature.

Quand ils chassent, les basilics bondissent d'une cachette et attaquent leurs victimes avec leur abominable regard et leur morsure puissante aux nombreuses dents. S'ils sont capables de tuer une victime avant que l'effet de leur regard la transforme en pierre, ils traînent la carcasse jusqu'à leur repaire (toujours à proximité) et la dévore. Beaucoup de basilics ont seulement besoin de manger un repas copieux mensuel — une pièce de la taille d'un homme ou d'une antilope — à cause de leur lent métabolisme. Toutefois, ils sont gourmands et peuvent manger presque toute la viande disponible. J'ai entendu dire que quand il est en présence d'assez de viande fraîche, le basilic se gave littéralement jusqu'à la mort. Toutefois, je dois imaginer que cela requiert une énorme quantité de chair.

S'il transforme une victime en pierre, et si le lézard a actuellement une portée de petits, le basilic du désert retourne à son repaire et amènent ses petits jusqu'à la victime pétrifiée. Alors les minuscules reptiles (seulement 2,5 à 7,5 centimètres de long quand ils sont éclos récemment) dévorent en fait la pierre, s'insinuant lentement en elle avec leurs mâchoires minuscules mais puissantes.

Apparemment, ces créatures ont quelque chose dans leur ventre qui leur permet de digérer la chair pétrifiée comme si elle était à sa forme originelle. La viande transformée en pierre est tout ce que les jeunes mangent et ils semblent perdre cette capacité une fois adultes. Je n'ai jamais entendu parler d'un adulte mangeur de pierre.

Si un basilic du désert pétrifie une victime et n'a pas de petits, il ignore la nouvelle "statue". Un basilic plus grand (les rumeurs n'en dénombrent qu'un ou deux dans tout l'Anauroch) fracassera plus probablement toutes les victimes immobilisées d'un méprisant coup de queue.

Araignées et scorpions géants

Ces créatures sont rares mais elles peuvent être rencontrées n'importe où dans l'Épée ou dans la Plaine des Pierres Dressées. Les scorpions apparaissent en une multitude de tailles. Le plus grand dont j'ai eu des échos mesurait 2,4 mètres de long. À un moment, une tribu d'*asabis* (laertis pour les étrangers) tenta de capturer un certain nombre de ces vermines pour les entraîner comme créatures d'attaques et même éventuellement de monte. Bien qu'ils eurent certains succès avec quelques-uns de leurs captifs, les bêtes leurs causèrent bien plus d'ennuis que cela n'en valait la peine.

Les araignées géantes trouvées dans le désert sont d'immenses brutes poilues qui ne se donnent pas la peine de tisser des toiles, comme le font leurs cousins plus petits. Elles se nourrissent de petits rongeurs et de gros insectes et comptent sur la vitesse pour surgir et attaquer avec un poison particulièrement virulent qui paralyse complètement (et de façon permanente) leurs proies, causant l'arrêt de toutes les fonctions corporelles.

Les personnages attaqués par des araignées géantes souffrent d'une pénalité de -4 à toutes les sauvegardes si leur taille est de P ou M, et de -2 si leur taille est de G.

Beaucoup de Bédains racontent des histoires de camps à propos de batailles épiques entre des scorpions géants et des araignées géantes du désert. Malgré le fait que tous les *ulugarr* les considèrent comme des légendes, ces histoires sont pour la plupart essentiellement véridiques, des faits observés ; ils sont cependant ornés de morales. Ces créatures semblent être des ennemis naturels et festoient joyeusement de la chair de l'autre.

Dragonnes

Ces ignobles créatures sont à mon avis le résultat évident d'un croisement magique entre deux races. Elles affichent les caractéristiques physique à la fois des lions et des dragons d'airain — et sont trop nombreuses pour n'être qu'une simple coïncidence. Les dragonnes se tapissent dans les Monts Cimeterres et dans toutes les collines septentrionales de l'Épée. Elles sont aussi trouvées partout dans la Plaine des Pierres Dressées. Extrêmement territoriales, les bêtes ne sont jamais trouvées en nombre ou même proches des autres congénères. Comme les dragonnes ne mangent pas les humains à moins d'avoir à le faire, les seules personnes à devoir s'en inquiéter sont celles qui envahissent leur territoire. Passer simplement à proximité, comme peuvent le faire les Bédains nomades, ne courroucera probablement pas une dragonne, mais quiconque ou quoique que ce soit qui semblera s'installer de façon permanente sur le territoire de l'une de ces créatures sera bientôt sauvagement attaqué.






Bien sûr, en période de grande famine, quand les troupeaux d'antilopes ou de chameaux sont peu abondants, une dragonne affamée peut être poussée à attaquer des humains, aussi les voyageurs doivent toujours être sur leurs gardes. De plus, ils doivent toujours mettre leur troupeaux d'animaux à l'abri des prédateurs. Bien qu'il soit peu probable que la créature attaque un homme, elle ne fera pas une telle exception pour ses bêtes. Les Bédains qui voyagent sur le territoire réputé d'une dragonne recouvrent fréquemment avec des vêtements déjà portés et couverts de sueur leurs chameaux et leurs chèvres pour leur donner l'odeur de l'homme. Cela semble dissuader légèrement une dragonne d'attaquer les animaux domestiques, quoique cela ne veuille pas dire que ce soit infaillible.

Les dragonnes sont plus dangereuses pour les voyageurs durant la saison d'accouplement, laquelle se déroule le premier mois où la chaleur décline. Pendant cette période, elles perdent la raison. Même les autres bêtes du désert savent éviter le territoire d'une dragonne quand elle est dominée par la pulsion de l'accouplement. Elle attaque à vue toutes les créatures autres qu'une dragonne du sexe opposé. Étrangement, une dragonne folle d'accouplement frappe rarement ses cibles directement. L'une d'elle peut voler sur un endroit rocheux en altitude et pousser de grosses pierres sur ses ennemis. J'ai même vu une dragonne descendre en piqué, arracher un homme de son chameau et repartir dans les airs, simplement pour lâcher la victime d'une plus grande hauteur.

Laertis

Les *asabis*, comme sont ainsi appelés ces animaux dans la langue de mon peuple, sont des humanoïdes reptiliens exclusifs à l'Anauroch. Essentiellement créatures souterraines, ces fiélons, remontent souvent la nuit à la surface pour razzier les tribus bédaines pour la nourriture. Comme les lamies, ils se délectent de la chair humaine — quoique les *asabis* préfèrent les organes internes ou "parties molles" comme ils les appellent atrocement.

J'ai rencontré deux variétés d'*asabis*. Les plus communs, et je le suspecte, les plus intelligents, sont les guerriers ; les plus grands et les plus monstrueux sont ceux que mon peuple appelle les "queues-dards". La différence deviendra plus évidente ultérieurement.

Les *asabis* communs sont marrons ou gris et avec un crâne étroit comme les petits martinets qui fusent à travers les dunes. Leurs yeux jaunes brillent avec malveillance dans la nuit quand ils bondissent pour attaquer. Ils s'habillent d'armures rudimentaires et combattent avec des armes qu'ils fabriquent eux-mêmes. Occasionnellement, quelques-uns ramassent l'équipement de leurs ennemis humains abattus. Les *asabis* qui portent des cimeterres sont souvent la cible des jeunes guerriers bédains. Une épée reprise aux *asabis* est particulièrement bénite.

Les laertis peuvent surgir comme par miracle d'une dune — il s'agit de leur méthode d'attaque favorite. Leur incapacité à combattre sous le regard brûlant d'A'tar est ce qui les empêche de devenir une menace pire qu'un cheik bédain cupide. Comme elle l'est pour les lézards inférieurs de l'Anauroch, la chaleur du soleil est aussi nuisible aux *asabis*. En effet, une très courte exposition peut les tuer. Aussi, ils ne sortent que la nuit tombée.

Mais cela ne veut pas dire que ces créatures ne sont pas mobiles. Les passages souterrains créent de gigantesques catacombes dans le désert. Dans les ténèbres froides et humides, ils peuvent voyager loin. Si un *asabi* est pris en surface par la lumière du jour ou si un groupe est en train de tendre une embuscade, ils s'enterrent de plusieurs longueurs de bras dans un flanc meuble de colline où ils peuvent s'abriter de la chaleur diurne. Les *asabis* s'organisent en tribus, chacune étant dirigée par un conseil des anciens et un chef de guerre.

Les queues-dards semblent être une étrange forme mutante des *asabis*. Marrons ou rougeâtres plutôt que gris, ils dominent de la tête et des épaules leurs cousins plus intelligents, qu'ils semblent cependant plus désireux de suivre. Ils sont toujours trouvés au milieu d'une tribu de guerriers, et jamais parmi les leurs. Les queues-dards peuvent manier des armes à la fois avec leurs mains mais aussi avec leurs queues préhensiles.

Ces queues sinueuses et rugueuses ont une fonction plus mauvaise. Si une créature se sert de sa queue pour frapper un ennemi, au lieu de simplement trancher avec une lame supplémentaire, il peut sécréter un poison liquide sur sa victime. C'est de là d'où vient leur nom.

Bien que les *asabis* et les queues-dards soient immunisés contre lui, ce poison est très efficace contre les autres créatures et les humains (il provoque de terribles lésions, à la fois physiques et mentales). Quelques guerriers bédains enduisent leurs lames et leurs pointes avec du poison de queue-dard.

Dans leurs repaires souterrains, les *asabis* cultivent des champignons pour s'en nourrir quand la viande n'est pas abondante. Ces créatures, en dépit de leur nature malveillante, ne combattent jamais entre elles. À la différence de beaucoup d'habitants du désert, ils n'ont jamais recours au cannibalisme.

Bien que peu d'humains le réalise, beaucoup d'*asabis* n'agissent pas en fonction de leurs propre fantaisie et stratégie. Beaucoup de laertis sont en fait contrôlés mentalement par les illithids et les tyrannœils qui habitent sous l'Anauroch (voir "Les Profondeurs de l'Anauroch" pour les détails).






Quelques tribus restent autonomes. Même ces créatures libres se louent aux Robes Noires et à d'autres maîtres maléfiques. Apparemment, ils préfèrent la sécurité du travail pour des étrangers que d'être contraints à se débrouiller seuls.

Les *asabis* peuvent être trouvés à travers toute l'Épée. Il y a une grande force d'*asabis* réunie sous la cité en ruine de Rasilith. Toutefois, ces monstres sont sous le contrôle direct des créatures malfaisantes qui habitent dans les Profondeurs de l'Anauroch. Par contraste, beaucoup d'*asabis* "libres" habitent dans les grottes situées sous les monts rocheux d'Azirrhat. Malgré l'or qui peut y être trouvé, les Bédains évitent Azirrhat juste pour cette raison.

Laerti : Int Haute ; Al LM ; CA 5 ; VD 18, fouissage 8 ; DV 3 +3 ; #AT 3 ; Dég. 1-2 (ou par arme) x 2 (griffes)/1-6 (morsure) ; TAC0 17 ; TA M ; NM 15 ; PX 120

Queue-dard : Int Basse ; AL LM ; CA 3 ; VD 14, fouissage 10 ; DV 7 ; #AT 4 ; Dég. 2-5 (ou par arme) x 2 (griffes)/2-7 (morsure)/2-8 (queue) ; AS un coup caudal provoque confusion pendant 2 rounds et contient un poison de contact de type M ; DS immunisé contre les sorts d'enchantement/charme ; TAC0 13 ; TA G ; NM 18 ; PX 1.400

Pour plus de détails, voir FR13 *l'Anauroch* (uniquement disponible en anglais).

Lamies

Ces démons vicieux ont massacré des tribus entières de mon peuple. Utilisant leurs sorts malfaisants pour abasourdir et tuer leurs proies, elles se régalent de la chair humaine. Heureusement pour les Bédains et les étrangers qui vagabondent à la surface du Grand Désert, elles sont assez rares. De tout ce que j'ai entendu et observé, le taux de natalité des lamies est assez faible.

Les lamies communes apparaissent toujours comme des femmes — des femmes attirantes et désirables — au-dessus de la taille, mais leur moitié inférieure est animale. Et pas seulement d'une espèce ; les parties animales varient considérablement. J'ai pour ma part vu des lamies avec des corps de lions, de chèvres, d'antilopes et une fois même de chameau. J'ai entendu des histoires à propos d'aspects encore plus exotiques. Pourrais-je décrire des monstres avec des parties inférieures de lézards géants, de loups ou même de gros chats qui ne sont pas natifs du désert ? Cela met mes convictions à rudes épreuves mais je ne peux pas dire que ce n'est pas ainsi.

Tout comme il y a deux types d'*asabis*, il y a aussi deux espèces de lamies. Cependant, une lamie noble a toujours la partie inférieure du corps d'un serpent géant. Le torse qui surmonte cette partie reptilienne peut indifféremment être de l'un des deux sexes.

Il est dit que les lamies normales sont engendrées par l'accouplement des lamies nobles. Mais personne que je ai rencontré ne peut me raconter l'histoire des origines des nobles. Très probablement, quelque chose d'aussi cruel et d'aussi grotesquement formé ne peut être qu'une abomination créée magiquement dans les temps jadis. Peut être que cela serait une juste quête que d'essayer de tuer toutes les lamies nobles, car si les rumeurs sont vraies, cela signifierait l'extinction de la race tout entière.

Tout voyageur peut être assez malchanceux pour rencontrer par hasard une lamie dans les régions montagneuses et rocheuses de l'Épée. Méfiez-vous d'une beauté nue de l'autre côté de la crête de la colline ! Une Bédaine ne serait jamais si indécente que de saluer un homme sans voile, mais il y a un autre indice révélateur. Les lamies refusent de porter toute sorte de joaillerie. Une Bédaine est parée de toute sa richesse : anneaux, chaînes et ornement de métal martelé cliquetant à son cou, pendant de ses bras et lestant son *keffieh* contre les bourrasques de vent. Si elle est sans bijoux et dévoilée, détournez-vous en.

D'encore plus grandes quantités vagabondent dans la Plaine des Pierres Dressées. Une lamie préfère vivre seule et elle ne s'attaque qu'à un groupe de voyageurs à la fois. Les créatures aiment aussi établir leurs repaires au milieu des cités en ruines d'un passé lointain et pour la plupart enterrées. Malheureusement, de telles ruines sont fréquentes à travers tout l'Anauroch. Ma théorie est qu'elles sont peut être en fait les survivantes du grand cataclysme qui a englouti ces cités. Si cela est vrai, les lamies nobles possèdent beaucoup de connaissances qui ont été oubliées — connaissances magiques — et par conséquence des informations dangereuses et viles qui auraient mieux fait de rester "perdues".

Une seule lamie est une malédiction pour ceux auprès desquels elle habite, mais beaucoup plus horrible est la lamie noble qui organise une grande force de ces créatures normalement solitaires. Cela s'est passé une fois durant toute ma vie. Mais deux tribus entières furent détruites avant qu'un grand conseil, dirigé par mon père, organisa la moitié des tribus de l'Épée pour détruire cette menace. Des centaines de Bédains succombèrent dans cette guerre, mais la menace fut anéantie. Le couple de lamies nobles qui avait mené les attaques fut tué.

Aujourd'hui, les lamies peuvent être trouvées en concentration seulement à l'intérieur de l'Oasis de l'Œil du Lion et dans les ruines plus septentrionales de Hlaungadath. Naturellement, mon peuple évite ces régions. Les lamies qui contrôlent l'Oasis de l'Œil du Lion sont dirigées par la



puissante et cruelle Glaendra, une femelle noble de trois mètres de haut. Elle utilise beaucoup d'artefacts ensorcelés et commande à une formidable force de lamies. Il peut être de quelque valeur de noter que même avant que les lamies n'arrivent, les légendes bédaines parlaient d'horribles monstres habitant dans le lac étonnamment profond formé par l'oasis — je sais que c'est vrai. Au moins une créature reptilienne — un dragon-tortue — y réside, contrôlé par un puissant naga aquatique sorcier. Le naga possède un énorme trésor qu'il garde à l'intérieur des mines submergées de l'antique château.

La cité antique de Hlaungadath est réputée être la demeure de jusqu'à cent lamies et d'une douzaine de lamies nobles. La rumeur est qu'il y a là-bas plus de trésor qu'un homme puisse imaginer, à la fois en termes de richesse et de magie redoutable. De ce que j'ai appris dans les régions souterraines, les phaerimm considèrent ces lamies comme une menace majeure. Les passages sous la cité sont un champ de bataille permanent entre ces deux forces malveillantes (voir "Les Profondeurs de l'Anauroch" plus loin dans ce livre).

Lycanthropes

Les seules créatures garous que j'ai jamais rencontrées dans l'Épée sont les rats-garous. Une petite tribu de Bédains s'appelant les Nasaba sont en fait des rats-garous de forme humaine. Il y a longtemps, on ne sait trop comment, la tribu toute entière a été infectée par la lycanthropie. À la différence des rats-garous dont j'ai entendu les histoires quand j'ai visité les cités des étrangers au sud de la Mère Désert, ces créatures ressemblent plus aux petits rats vifs qui courent fréquemment sur les dunes de l'Épée en y laissant des traces en forme de hiéroglyphes.

La plupart des *ulugarr* craignent les créatures garous avec une passion profonde et irascible. Les histoires racontées sur elles dans les autres pays sont si épouvantables et si ignobles qu'aucun étranger n'hésiterait à assassiner un homme qu'il suspecte de porter la malédiction de la lycanthropie. Je sais cela parce que je l'ai entendu autour des feux de camps, dans les chambres communes et dans les tavernes à travers les Royaumes.

Mais nous, dans le désert, sommes plus large d'esprit que vous, les *berrani*. Jusqu'à ce que je voyage, je n'avais même pas entendu parler de l'existence des créatures garous. Et j'exige de vous que vous écoutiez ce que je suis sur le point de vous raconter sans votre préjugé natal. Mettez-le de côté.

Les Nasaba sont très isolés et essaient de se faire passer pour une tribu bédaine prudente qui évite le contact avec les étrangers. Seul leur aspect petit et noueux (bien que ce physique n'est pas terriblement rare chez les Bédains) et la présence de tant de rats du désert normaux dans le camp peuvent les trahir. Les étrangers qui insistent pour passer la nuit avec cette tribu doivent tous découvrir trop tôt le secret des hommes-rats — et ils sont alors dévorés. Toutefois, à part l'étranger occasionnel, ces créatures tendent à ne manger que les aliments qu'une tribu bédaine normale peut réunir.

Je connais seulement leur vraie nature parce que je suis tombé sur eux alors qu'ils étaient attaqués par un naga ténébreux et une force d'*asabis*. La tribu entière se transforma en hommes-rats. La surprise à elle seule a suffit à faire fuir les ennemis.

Puisqu'ils ne chassent pas les humains, et qu'ils découragent la présence d'étrangers qu'ils pourraient être forcés à tuer, je ne considère pas les Nasaba comme un peuple malveillant. Je ne leur souhaite aucun mal.

Serpents

Le nombre de serpents géants et de lézards monstrueux dans l'Épée n'est pas élevé, mais ils sont néanmoins une menace. Des serpents énormes, tel le cobra géant, sont un danger rare mais très réel, toutefois le serpent heway est le plus redouté.

Mes voyages dans les pays étrangers m'ont convaincu que personne n'avait un ennemi autant haï ou aussi mortel que le heway. Les monstres sont des monstres partout : ils tuent les gens, ils ravagent les villes, ils terrorisent le bétail. Mais le talent particulier du heway est plus horrible que n'importe quel autre.

Cette bête longue de quatre mètres aux écailles visqueuses secrète un poison à partir de sa peau dans un puits ou une oasis, polluant l'eau de manière à ce que toute créature qui y boit soit paralysée. Il le fait dans une lâche tentative d'affaiblir sa proie, mais son acte égoïste a des conséquences d'une plus grande envergure. Sans la bénédiction de l'eau potable, des tribus et des régions entières sont condamnées à mort.

Pour se défendre, le heway peut hypnotiser ses ennemis avec un regard ensorcelant. Il se déplace uniquement au crépuscule. Pas seulement les Bédains, mais aussi bien tous les troupeaux d'animaux tueraient à vue un heway.

Heway : Int Basse ; Al CM ; CA 7 ; VD 12, n 6 ; DV 1 +3 ; #AT 1 ; Dég. 1-3 ; AS les victimes qui boivent de l'eau empoisonnée doivent se sauvegarder contre le poison à +2 ou encaisser 30 points de dégâts en 3d6 minutes et être paralysées pendant 1d6 heures ; les victimes du regard doivent se sauvegarder contre la paralysie ou suivre le heway dans son nid. DS peau empoisonnée ; si elle est ingérée, suivre les effets de l'eau empoisonnée ci-dessus ; TAC0 19 ; TA M ; NM 5-7 ; PX 175






Au sujet des serpents, il peut être bon de rajouter un petit mot sur les dragons. Ils sont rares dans l'Épée mais ils existent. Un dragon d'airain vénérable, que les Bédains appellent *Tayyib-kher*, habite à l'extrémité orientale des Monts Cimeterre. Une rumeur que j'ai entendu jure qu'un certain nombre (jusqu'à une douzaine) d'autres jeunes dragons d'airain vivent à proximité. Cette rumeur poursuit en prétendant que les dragons d'airain tuèrent presque tous les dragons bleus (car ceux-ci sont les ennemis des dragons d'airain comme le sont les basilics pour Ibn Al'Arif) qui vécurent jadis dans cette région.

Ce n'est pas entièrement vrai, car j'ai moi-même vu un dragon bleu dans les Collines du Parfum, bien qu'il était encore jeune et assez petit pour un dragon. Dans tous les cas, *Tayyib-kher* est connu des Bédains comme le protecteur bienveillant des Monts, malgré qu'il ait l'ennuyeuse habitude d'arrêter au passage des tribus entières afin de parler longuement avec les anciens. Une telle rencontre peut amener à un retard de plusieurs jours pour une tribu en train de voyager.

À l'est, un couple de dragons de cuivre a pris l'habitude de s'envoler des Montagnes de l'Orée du Désert pour chasser les hatoris. Normalement, ces dragons ignorent les humains, mais occasionnellement, ils descendent en piqué pour jouer un tour étrange à un voyageur, ainsi est leur nature. La plupart des humains n'ont rien à craindre d'eux, mais je les ai vus une fois attaquer et détruire une caravane de Robes Noires. Que les dragons ont entraîné une destruction si violente parce que les Zhentarim sont malveillants ou parce qu'ils n'avaient peut être pas fait preuve d'humour, je l'ignore ou ne tiens pas à le demander.

Bien sûr, tous les dragons dans l'Épée ne sont pas bons de nature. Bien que beaucoup d'étrangers ne soient pas conscient de leurs existences, le Grand Désert est la demeure d'une espèce de dragons jaunes — maléfiques jusqu'à la moelle des os. Ils adorent se régaler de la chair humaine. Toutefois, leur délice le plus grand est une autre race. Les dragons jaunes aiment beaucoup dévorer les D'tarig, une race naine crasseuse qui habite aux lisières orientales et méridionale de l'Épée (utiliser les caractéristiques d'un nain normal, voir FR13 *l'Anauroch* pour plus de détails). Plus fréquemment, j'ai vu ces créatures diaboliques se précipiter aux lisières de Saiyadarr, une plaine semi-fertile réputées pour ses antilopes et pour ses chasseurs bédains — que les dragons dévorent joyeusement les unes comme les autres.

En dernier lieu, j'ai entendu des histoires d'un dragon rouge grand ver, piégé pour une raison quelconque dans une caverne du bord de l'Épée, près de l'Oasis des Vipères. Ce dragon diabolique est décrit dans toutes les rumeurs et les légendes comme ayant des capacités avancées d'utilisation de la magie, même pour un représentant de son espèce pervertie, et il se sert de sorts pour conjurer des monstres d'autres mondes et pour transformer ses ennemis en terribles morts-vivants. Il envoie ces créatures au dehors pour causer des ravages et semer chaos comme vengeance de son mystérieux emprisonnement — à propos duquel les légendes s'accordent à dire qu'il s'est produit bien avant même la création du désert.

Sphinx

Les androsphinx et gynosphinx peuvent être trouvés dans l'Épée. Mon peuple a longtemps utilisé les sphinx comme personnages de nos légendes et de nos paraboles d'avertissement relatant les différences et les relations entre hommes et femmes. Il est considéré comme une vertu parmi les Bédains de résister à l'attrait des femmes et de l'amour, tout comme l'androsphinx évite le gynosphinx.

Dans la vie réelle, les sphinx parcourent le désert dans la solitude, évitant toutes les autres créatures — une tâche relativement aisée dans le désert profond. Les deux espèces de créatures semblent être d'une nature complètement magique et ont besoin de nourriture ou de boire seulement une fois tous les quelques mois. Pour cette raison, ils peuvent même être rencontré dans le Haut-Fond de la Soif, là où tout n'est que sel et poussière.

Quelques sphinx des deux espèces connaissent des sorts qui peuvent créer de l'eau. S'ils sont rencontrés dans le désert profond, quelques-uns sont disposés à conclure un marché avec un voyageur. Ils peuvent lancer leurs sorts si les voyageurs peuvent leur donner quelque chose de valeur.

Aucun Bédain ne profiterait de cette opportunité. Même si mon peuple dépeint les sphinx dans nos histoires, ils sont néanmoins souillés par la magie interdite. Mais vous étranger, vous craignez moins la magie, aussi je vous le dis au cas où.

Les gynosphinx sont presque uniquement intéressés par la localisation des androsphinx ou par quelque objet magique ou sort qui pourrait éventuellement les aider à en trouver un. Les motivations des androsphinx sont beaucoup moins centrées et leurs désirs varient énormément. Beaucoup vagabondent sans aucun but.







Troisième partie : Écologie de la Plaine des Pierres Dressées



ar opposition à l'Épée, la Plaine des Pierres Dressées est moins un désert traditionnel — ou un désert de la façon dont les étrangers l'imaginent, tout en sable et en soleil brûlant — et plus une plaine désolée et rocailleuse.

Les bêtes et les animaux natifs qui y vivent sont plus diversifiées que dans le désert sablonneux, mais ils doivent s'adapter pour survivre au terrain accidenté et primitif. Il y a ici moins de réfugiés des terres d'au-delà de l'Anauroch. Après tout, même si les bêtes étrangères savent où elles se dirigent, dans le sens où toutes les bêtes pressentent l'abri et la sécurité, la plupart d'entre elles périssent dans les dunes ou deviennent la nourriture de quelque astucieuse espèce indigène en chemin. C'est la volonté d'A'tar.

Il y a toujours de viles bêtes souillées par la magie qui s'agitent dans la Plaine des Pierres Dressées. Beaucoup de créatures qui fréquentent la région de l'Épée vagabondent aussi à travers la plaine — excepté pour les humains.

Les hommes des tribus bédaines croient généralement que la Plaine est plus hostile à la vie que l'Épée. En l'espèce, mon peuple se trompe — ce n'est pas plus dangereux, c'est simplement différent. En fait, dans quelques vallées protégées et isolées, la terre de la Plaine des Pierres Dressées est luxuriante au-delà des rêves d'un nomade bédain.

Comme partout dans l'Anauroch, les hivers dans la Plaine sont particulièrement froids et vigoureux. Les vents érodent les piliers et les formations rocheuses avec des bistouris mordants de glace, et les cristaux étincelants givrent toutes les surfaces d'une beauté et une brillance surnaturelle. Beaucoup de créatures ont des grottes et des tanières cachées dans la roche pour se protéger du froid mortel. Quelques-unes même creusent jusqu'à ce qu'elles pénètrent par effraction dans le réseau souterrain qui constitue les Profondeurs de l'Anauroch.

Mais la seule présence de morceaux et de monuments difformes de pierre signifie qu'il y a des endroits à l'abri de la force du vent et des fissures bien abritées où de l'amadou peut être allumé sans qu'il soit brusquement arraché des doigts gelés. Comparé à l'Épée, la Plaine des Pierres Dressées offre à l'étranger l'ombre d'une chance de survivre à la féroce saison hivernale.

Créatures communes

Les rongeurs et les petits mammifères vigoureux, incluant les rats, les ratons laveurs, les spermophiles, les hérissons, les blaireaux et même les renards se développent bien dans cette région accidentée. La moindre parcelle de poussière ou de terre révèle leurs traces qui s'entrecroisent ; leurs cosses de graines abandonnées, leurs boules de poils duvetés et leurs détritus remplissent tous les creux. La majeure partie reste près des occasionnelles vallées fertiles, comme le Mausolée d'Ærithræ, mais beaucoup, en particulier les rats, peuvent être trouvés pratiquement dans chaque ravin, caverne ou corniche escarpée.

Les insectes, les araignées et les scorpions sont aussi fréquent ici que dans l'Épée mais plutôt que de creuser dans les bourbiers interminables des dunes, ils se tapissent dans les rochers en attendant leur proie.

Des troupeaux de mouflons sauvages vivent dans la région, se tenant aux vallées les plus vertes. Les chacals, les coyotes, les lions et même les loups font de ces troupeaux la cible de leurs chasses tout comme le font les géants, les hobgobelins, les hors-la-loi et les autres races plus intelligentes de la région.

Les zones fertiles, avec leurs innombrables petits habitants, subviennent aussi à leur tour aux besoins d'animaux plus grands : sangliers, meutes de chiens sauvages, moufettes, écureuils, phacochères, chèvres et quelques ours. Plus rarement, on peut trouver des créatures ordinaires agrandie à une taille géante, comprenant des sangliers, des blaireaux, des porcs-épics et des mouffettes aussi bien que des araignées et des scorpions (examinés précédemment dans la rubrique concernant la région de l'Épée).

Les oiseaux sont plus communs dans la Plaine des Pierres Dressées que dans n'importe quelle autre partie de l'Anauroch. Les rochers fournissent des endroits où se






reposer, où nicher et un terrain de chasse où les proies terrestres peuvent s'aventurer en se croyant en sécurité : comme il est facile pour un écureuil sur le sol de suivre la progression d'un faucon volant en cercle dans l'immense ciel au dessus d'une dune, silhouette flagrante de la mort ponctuant le bleu infini. Mais parmi les étroits créneaux rocheux, comme il doit se sentir en sécurité — à un bond de son abri et partout une fissure facilement accessible. J'ai vu des faucons se cogner avec fureur contre des pans de pierre et entendu leur cri perçant de rage. Mais j'en ai aussi vu s'élever triomphant d'une couche de roche, leurs serres puissantes en train d'étreindre leur dîner, quand la fissure se révéla trop peu profonde ou la proie trop lente.

Les vautours, les faucons, les hiboux du désert, les corbeaux, les aigles et les autres oiseaux robustes parcourent les cieux. Là encore, quelques-uns ont atteint une taille géante. Mais même un Bédain peut vous dire que bien évidement aucun oiseau ne passe ici les deux saisons. Un grand nombre d'oiseaux de toutes les tailles et de toutes les espèces migrent de cette région pour éviter les hivers froids et venteux — même ceux qui ne sont pas considérés comme migrateurs par les étrangers. Certains jours dans l'Épée, le ciel s'assombrit comme avant une tempête de sable. Mais c'est seulement les oiseaux qui fuient l'hiver de la Plaine des Pierres Dressées.

Les serpents, les lézards et les tortues sont fréquents dans la Plaine des Pierres Dressées. Les cobras, les pythons des rochers, les serpents cracheurs et les monstres de gila sont les créatures les plus dangereuses de leur espèce. Ils ont même été utilisés comme arme.

Les tribus hobgobelines qui habitent au milieu des Pierres Dressées capturent souvent des serpents venimeux et les conservent dans des paniers tressés très serré. Ainsi armés, les hobgobelins attendent au sommet d'une haute falaise que leurs ennemis approchent, prêts à lâcher sur eux les serpents pour semer la panique et la confusion dans leurs rangs. Pendant que les ennemis bondissent, gémissent et s'en débarrassent, simultanément en bas, les autres hobgobelins de la tribu s'élancent à l'attaque. J'ai vu ces tactiques en action et les hobgobelins furent les vainqueurs de l'engagement, souffrant seulement de trois morsures de serpents parmi leurs forces au sol suite à des lancers de paniers mal ajustés.

Le magicien étranger El'Minster — qui, par A'tar l'Impitoyable, n'est pas un de mes amis —, m'a dit naguère que les yeux d'un petit lézard appelé le jer-jer-ub sont précieux dans la distillation de potions de sorcellerie qui rendent un homme extrêmement agile pendant une courte période. Le jer-jer-ub, dont le nom vient de la langue hobgobeline et qui signifie saute-rochers, est une petite bête agile et assez difficile à attraper car elle bondit sur les rochers escarpés et sur ceux des murailles des hautes falaises.

Peu importe le redoutable objet de cette sorcellerie, depuis mon enfance, je n'ai jamais été assez indigne pour progresser avec difficulté au milieu des rochers à la poursuite de lézards.

Bêtes rares

Créatures aquatiques

La Rivière des Gemmes et la vallée environnante qu'elle a créée sont la demeure de beaucoup de créatures étranges et quelques fois terrifiantes. Cette rivière se forme à la lisière méridionale de la Haute Glace et coule à la température glaciale de la glace fondue dans la Plaine des Pierres Dressées. Le regard torride d'At'ar réchauffe la surface de l'eau alors que la rivière voyage jusqu'à la frontière de l'Épée où elle disparaît dans un grand siphon appelé le Gosier. La rivière reste étroite tout au long de son cours et certains endroits de 16 mètres de profondeur ou plus ne sont pas rares. Au fond, l'eau est encore aussi froide et claire que la glace dont elle provient.

Des maigrichons et des merrows habitent dans des grottes sous la surface de la rivière et constituent l'une de ses menaces cachées. Ces créatures vivent et chassent ensembles, coopérant très bien. Elles passent la majorité de leur temps à collecter les gemmes trouvées au fond de la rivière. Elles chassent aussi les poissons et les animaux qui viennent y boire. Les merrows et les maigrichons aiment le plus attaquer des groupes d'êtres intelligents — humains, hobgobelins et même géants — car ils fournissent à la fois la nourriture et les trésors qu'ils adorent.

Malgré le fait que le croisement semble impossible, les deux races s'entremêlent de toutes les autres façons — et en termes égaux. Les deux races décorent leurs corps avec des tatouages et des cicatrices pour montrer l'âge, les prouesses et la position dans leur société duale. J'ai une fois parlé avec une femme qui prétendait avoir passé du temps avec les merrows et les maigrichons et qui, apparemment, comprenait leurs tatouages. En règle générale, elle disait que plus il y a de marques sur le corps d'un individu, plus il est âgé et habile.

Les merrows utilisent des lances primitives, alors que les maigrichons se fient à leurs armes naturelles. Les deux races sont habiles à poser des pièges rudimentaires le long des rives de la rivière pour les aider à attraper des proies. Bien que les deux races peuvent survivre hors de l'eau pendant plus d'une heure, ils préfèrent ne pas quitter leur élément, particulièrement le jour où At'ar l'Impitoyable se pose sur le Grand Désert.







La rivière est aussi le foyer de beaucoup d'espèces de poissons — petits vestiges me rappelant un temps où l'Anauroch était une terre fertile pleine de lacs, de torrents, de forêts et de vie. Bien que la majorité de mon peuple trouve difficile d'accepter cette histoire ; après tout ce que j'ai vu dans les Royaumes et dans mon propre pays, je sais que cela est vrai.

La Rivière des Gemmes est pleine de ce que d'aucuns appellent poissons, batraciens et serpents de rivière. Ils peuvent être les habitants normaux d'un environnement liquide, mais ce sont des créatures sur lesquelles je sais réellement peu de choses. Les espèces des oasis sont complètement différentes. J'ai aussi vu des animaux que même un Bédain des dunes reconnaîtrait comme inhabituel : grenouilles géantes, immenses scarabées aquatiques, orphies géantes et un poisson féroce appelé quippeur, qui, quand il est trouvé en groupe, peut dévorer un homme en juste quelques minutes.

Peut être que c'est juste la peur naturelle des Bédains d'autant d'eau en un seul endroit, mais je trouve que la Rivière des Gemmes est un lieu mortel qui devrait être évité.

Il n'y a pas de meilleurs exemples pour créer une méfiance que la créature appelée le morkoth. Des hommes fiables et honorables m'ont dit que ces créatures sont seulement trouvées dans les parties profondes des mers. Une fois encore, la Mère Désert dément les connaissances superficielles des *berrani*.

Il y a de nombreux tunnels, que ce soit au-dessus ou au-dessous de la surface de l'eau qui s'ouvrent sur un ravin taillé par la rivière. Beaucoup de ces passages mènent aux Profondeurs, une région d'horreurs souterraines au plus profond de l'Anauroch (et, on me l'a dit, aussi sous beaucoup d'autres parties du monde). Les explorateurs imprudents qui tentent d'accéder aux Profondeurs grâce à ces routes se retrouvent souvent perdus dans des séries de tunnels identiques et sinueux. Quelque étrange effet de ces passage les attirent même plus profondément jusqu'à ce qu'ils atteignent une grande chambre centrale qui est leur perte. Un morkoth vit dans cette chambre.

Les morkoths hypnotisent leurs victimes on ne sait trop comment alors qu'elles hésitent dans les méandres hypnotiques au-dessus, et les dévorent dès qu'elles atteignent la chambre centrale. Quand ils n'attirent pas les aventuriers humains, ils se régalent des merrows, des maigrichons plus abondants et même des plus gros poissons de rivière.

Une légende dit que tous les dix ans, tous les morkoths quittent leurs repaires pour trouver un ou une compagne. Pendant ce temps, tous ceux qui habitent près de la rivière subissent de grosses pertes dues aux saccages, aux maladies et aux malheurs. Des poissons morts flottent à la surface de la rivière avant d'être emportés.

Au Gosier, un siphon large de cinq kilomètres dans lequel les morkoths sont même plus fréquents, on dit qu'il y a des créatures appelées nagas aquatiques, probablement apparentées aux nagas ténébreux (que je vous décrirais plus tard). Malheureusement, j'en sais peu sur ces créatures aquatiques, je sais simplement qu'elles ne sont pas nécessairement mauvaises et qu'il vaut mieux les laisser seules.

Une rumeur veut que sous le Gosier, à une profondeur d'eau que je ne peux concevoir, il y a une ville d'aboleths, des créatures apparentées aux autres horreurs souterraines immondes. Je détaillerais aussi celles-ci plus tard, quand je révélerais pour terminer les secrets des Profondeurs…

Dragons

Il existe dans la Plaine des Pierres Dressées un rocher appelé le Pilier de Tauros. Cette grande colonne de pierre tordue sert d'endroit sacré pour les dragons de toutes les espèces. J'ai moi-même vu les grandes bêtes voler vers le Pilier, ignorant tout le reste. Une fois là-bas, les dragons se perchent sur son sommet et passent des heures dans ce qui semble être une sorte de méditation.

Un explorateur *berrani* du nom du Jo'tull a soi-disant escaladé le Pilier de Tauros et a trouvé une inscription en runes magiques. Il prétend que l'inscription est semblable à celles sur les infâmes livres de sorciers, et qu'à partir de ces runes, les dragons peuvent apprendre de nouveaux sorts — y compris, à ce que ces histoires racontent toujours, un grand nombre qui sont inconnus des magiciens humains.

Je ne sais pas exactement ce qu'il en est, mais je sais qu'en ce qui me concerne, j'ai l'intention de ne jamais le découvrir. Les dragons viennent des royaumes les plus oubliés pour rendre visite au Pilier de Tauros, et ils s'engagent souvent dans de fantastiques batailles pour le droit de "nicher" sur le pilier. Cela donne le frisson de voir cette danse aérienne magnifique de dragons qui combattent. Les petits lézards des sables ne sont qu'une caricature de la grâce éclatante avec laquelle les grands vers fondent sur leurs adversaires. Quoiqu'il puisse y avoir au sommet, ils estiment manifestement que cela vaut la peine de risquer leurs vies.

Les dragons bleus sont ceux de leur race les plus fréquemment trouvés dans la Plaine des Pierres Dressées. Ici, ils ont peu ou pas d'ennemis et peuvent ainsi chasser sans peur. Un dragon bleu, Ghondalaath, habite à l'intérieur d'un pic rocheux appelé le Heaume des Héros. Je me suis tenu à l'écart de cette région depuis le jour où je me suis risqué à la traverser alors que la bête sortait d'une gorge. Ce grand ver est un maître de la magie et son repaire est gardé par des pièges magiques et par d'épouvantables morts-vivants qu'il a créés.






Géants

Parmi les circonvolutions rocheuses de la Plaine, un nombre étonnamment élevé de géants des collines ont établi leurs demeures. Ils chassent habituellement les hobgobelins, les humains, les mouflons et les chèvres. Occasionnellement, ils peuvent même goûter à des gibiers plus dangereux, tels que des hippogriffes des falaises, des insectes géants et ces mammifères de taille monstrueuse (y compris les blaireaux et les porcs-épics géants) qui conviennent à leur stature. Je suppose que pour une créature aussi grande, il faudrait trop de peaux de mouflons pour fabriquer un manteau.

Normalement, ces géants habitent en groupe de dix à vingt individus, mais ils se réunissent occasionnellement en plus grand nombre, convoqués tous ensembles par leur roi, Derrnog. Ce Derrnog est, pour un géant, un guerrier étonnamment intelligent. Il se dresse à plus de 6,5 mètres de haut.

Je fus d'abord perplexe de voir une telle assistance de monstres, mais depuis ma découverte initiale du conseil, j'ai découvert que ces géants menaient souvent une guerre concentrée contre les hobgobelins (qui sont beaucoup plus nombreux) ou attaquent les plus rares mais plus puissants géants fomoriens qui se tapissent aussi au milieu des cavernes et des rochers escarpés.

Ces actions peuvent avoir eu une provocation, mais je n'ai jamais vu ou entendu parler d'un cas d'agression de n'importe lequel d'un de ces deux ennemis qui devrait alors compter sur la violence d'une vengeance des géants des collines. Ce pourrait être là des querelles de longue date. Mais je suspecte Derrnog d'avoir un plan plus important qu'une simple revanche.

Les géants des collines craignent beaucoup les géant des nuages et les géants des tempêtes. J'ai entendu par hasard un couple en train de grogner sinistrement au sujet de ces autres monstres, qu'ils croient vivre dans de secrets châteaux nuageux au-dessus du désert.

Je ne sais rien des géants célestes. Toutefois, j'ai eu la malencontreuse aventure de rencontrer les ignobles géants fomoriens. Ces titans sont difformes et hideux — personnellement, je crois que leur origine est la folle expérience de quelque antique sorcier. En fait, comme j'en ai fait allusion auparavant, je crois qu'une telle expérience explique l'existence terne de beaucoup de créatures étranges






dans l'Anauroch. C'est une preuve supplémentaire qui explique pourquoi la magie est crainte et fuie.

Bien plus petits que leurs cousins géants des collines, les fomoriens sont plus forts et plus rusés. Pire que cela, du point de vue de tous ceux qui habitent dans la Plaine des Pierre Dressées, ils se nourrissent des mêmes espèces de proies que les géants des collines.

Mais les fomoriens dévorent leurs cousins géants. Que les géants ne soient pas content de rivaliser avec eux pour la nourriture ou de devenir *leur* nourriture peut très bien expliquer les guerres occasionnelles entre ces races.

Les fomoriens aiment torturer leurs proies avant de les manger. Cette coutume barbare provoque un occasionnel gémissement de douleur qui est porté par le vent et une réflexion de la mère bédaine aux enfants dévoyés, même quand ce n'est que la plainte du vent, que "aujourd'hui, les fomoriens se régalent". Les grandes mains difformes des géants ne leur permettent pas de faire des mouvements précis ou délicats. Par conséquent, les victimes des tortures sont habituellement tuées rapidement, quoique accidentellement.

Hobgobelins

Les quelques humains qui habitent dans la Plaine des Pierres Dressées parlent des hobgobelins barbares avec de la haine dans leurs yeux et de la peur dans leurs voix. Ces maraudeurs ont tendance à tuer tous ceux qu'ils croisent, que ce soit pour les voler, dans le cas de victimes intelligentes, pour les manger ou juste pour le plaisir. Même les géants dans la région ont des raisons d'être prudents avec les hobgobelins, car ces derniers ont conçu d'ingénieuses techniques de chasse et de piégeage pour abattre tout ennemi.

J'ai vu un groupe d'hobgobelins détruire trois géants des collines grâce à la simple stratégie de les attaquer alors qu'ils traversaient une gorge étroite. Les hobgobelins frappèrent d'en haut et d'en bas au même moment, attaquant avec des lances, des arcs et des armes rudimentaires. Ceux d'en haut poussèrent aussi de gros rochers dans la gorge pour frapper les géants, même si cette tactique eut pour conséquence de blesser quelques-uns de leurs camarades.

Ces créatures cruelles sont passées maîtres dans la surprise et l'embuscade. Leurs camps sont toujours bien cachés et entourés de gardes qui rôdent furtivement — et probablement de quelques pièges cruels. On m'a dit que les hobgobelins ne combattaient jamais dans une zone ouverte s'ils pouvaient l'éviter, et qu'ils fuyaient ou se rendaient s'ils étaient attaqués quand ils n'y étaient pas préparés.

Il y a au moins une douzaine de tribus hobgobelines dans la Plaine, chacune comptant une centaine ou plus de membres. Chaque tribu se scinde en plusieurs petits groupes de guerre pendant la majeure partie des mois d'été, et se réunit pendant l'hiver.

Il n'est pas complètement impossible que quelques humains (habituellement des voleurs ou des brigands) se joignent à un groupe de guerre hobgobelin, mais de telles alliances sont habituellement courtes et ont toujours lieu en été. Quand une tribu se masse pour l'hiver, les étrangers ne sont pas les bienvenus. La tribu emporte seulement assez de nourriture pour les hobgobelins, et la plupart du temps, elle n'arrive même pas à en réunir assez.

Les hobgobelins dans cette région capturent les autres créatures et les utilisent comme bêtes de somme ou même comme armes. Une tribu, les Grince-Os, est réputée pour avoir capturé une gorgone il y a quelques années. Apparemment, le chaman de la tribu façonna quelques masques à partir d'une plante rare appelée *huvremba* qui permet à quelqu'un de respirer en toute sécurité le souffle pétrifiant d'une gorgone.

Portant leurs masques, les gardiens de la bête la mène de sa caverne à un ravin sans issue. Puis les guerriers hobgobelins conduisent les forces ennemies dans ce dernier, droit sur la gorgone.

Leucrottas

Ces bêtes sont parmi les créatures que je préfère le moins aux myriades d'espèces que j'ai rencontrées lors de mes voyages. Elles… mais je peux mieux les décrire avec une histoire.

Une fois, alors que je voyageais dans la Plaine des Pierres Dressées, j'étais en compagnie d'un jeune *ulugarr* de peu d'honneur (un meurtrier et un voleur, mais un compagnon tolérable pour une courte période) nommé Tirug. Nous recherchions un abri, à la fois pour nous protéger du vent et d'une bande affamée de géants des collines, et nous nous précipitâmes dans un ravin.

Lors de la descente dans la portion la plus sombre de la ravine, nous entendîmes tous les deux le cri perçant d'une femme hurlant de douleur. Tirug voulu l'ignorer et maintenant je vois la raison de son manque de compassion. J'étais jeune et plein de nobles impulsions. J'insistai pour que nous trouvions la femme et la sauvions, et ainsi nous suivîmes les cris.

Nous n'avons trouvé aucune trace de passage humain. Il y avait seulement des traces de cerf — Tirug était en fait plus familiarisé que moi avec de telles bêtes. Ces traces auraient dû m'alerter d'un danger aussi certainement qu'elles l'ont alerté — tout ce qui est mystérieux dans l'Anauroch ne peut être que dangereux.

Mais j'étais naïf. Sans avertissement, nous fûmes attaqués par trois leucrottas qui avaient imité les cris d'une femme pour nous piéger.






J'échappai à cette ignoble embuscade mais pas Tirug. Dans le combat, j'ai vu une de ces hideuses bêtes mordre droit à travers le bouclier et l'armure de Tirug avec ces arêtes osseuses qui lui tiennent lieu de dents. Les histoires que j'ai entendues sur de telles bêtes ne m'ont pas préparé à leur laideur incroyable ou à leur odeur nauséabonde. On m'a dit que leur repaire est même plus parfumé et je n'ai aucun désir de vérifier cela.

Après m'être échappé par le sommet de la crête, j'observais pendant que nos poursuivants géants entraient dans la ravine. Les leucrottas interrompirent leur horrible festin sur Tirug pour se cacher et commencèrent à imiter les cris d'un géant en train de souffrir. Les géants s'arrêtèrent et prirent la fuite. Apparemment, même ces imbéciles faibles d'esprit ont appris les ruses des leucrottas.

Les leucrottas retournèrent à leur précédent festin. Mais la mort de mon compagnon ne fut pas entièrement vaine. Depuis cette dure leçon, j'ai aussi forcé un certain nombre de géants à me fuir. Je me dissimule bien dans une fissure et j'imite un géant qui souffre — ou plutôt une leucrotta qui imite un géant qui souffre. C'est un talent difficile à maîtriser mais cela m'a sauvé la vie deux fois.

Les leucrottas semblent disposées à se nourrir de n'importe quoi, mais d'une manière perverse, les bêtes préfèrent dévorer les créatures intelligentes qu'elles peuvent duper. J'ai entendu dire que leur peau est utile dans la construction de *bottes de sept lieux*, et que leur bave peut être absorbée comme antidote à certains poisons non létaux et à certains charmes basés sur les potions, mais j'en sais peu sur de tels sujets. Je les ai repoussées une fois. La prochaine fois, je peux ne pas être aussi chanceux.

Manticores

Les manticores dans l'Anauroch arborent des traits qui diffèrent légèrement de celles de leur race qui vivent dans les terres extérieures. Ces bêtes sont appelées *gared-guur* parmi les hobgobelins et les géants de la région, ce qui signifie "tueurs des cieux".

On m'a dit que les manticores à l'extérieur du Grand Désert préfèrent se régaler de chair humaine. Dans la Plaine des Pierres Dressées, ils y a peu de tels repas et ils sont très espacés. Peut être en raison de ce manque nos manticores ont adopté une nouvelle proie favorite : les aigles géants. La plupart des manticores dans la région établissent leurs tanières près des hautes zones de nichées de ces oiseaux immenses et élégants.

Les manticores chassent en meute de trois à douze créatures et peuvent abattre des aigles géants par leur supériorité numérique. Les aigles sont aussi handicapés par les piquants de la queue de la manticore. L'oiseau est forcé de se rapprocher de son assaillant pour pouvoir lui planter ses serres pointues ou pour se servir de son bec déchiqueteur, mais la manticore peut projeter ses piquants caudaux à distance hors d'atteinte des défenses de l'aigle.

Toutefois, les manticores du Grand Désert ne sont pas encore capables de résister au goût de la chair humaine et attaquent tous les voyageurs qui s'approchent d'elles. Quand les manticores ne peuvent trouver un repas d'humains ou d'aigles, elles se contente d'hobgobelins ou même de petits animaux.

De grandes quantités de manticores sont connues pour se réunir près d'une grande montagne appelée la Pointe de l'Épée. Les créatures sont aussi réputées pour généralement haïr les lamies et sont connues pour les attaquer à vue. De l'autre côté, les lamies utilisent souvent la sorcellerie pour asservir les manticores et les forcer à agir comme bête de garde.

Trolls

Plus rares que les hobgobelins, les trolls du désert sont quand même une menace pour toutes les créatures intelligentes ou autre. Ces cousins rocheux à la peau marron du troll plus commun des terres extérieures sont capables de modifier légèrement leur couleur de peau pour mieux se fondre avec leur environnement.

Les trolls du désert sont exclusivement carnivores. En fait, ils ne boivent même pas d'eau — seulement du sang. L'eau est un poison pour eux et simplement la toucher leur fait du mal. Aucun troll étranger ne souffre de cet affection. Là encore, je trouve une preuve qui m'amène à penser que nos créatures du désert sont créées ou ont muté par la sorcellerie.

> Tout contact avec de l'eau inflige 1d6 points de dégâts par round à un troll du désert. La chair endommagée ne peut se régénérer.

Heureusement, les trolls du désert sont habituellement solitaires et peuvent se contenter de se nourrir de mouflons, de petits oiseaux et mammifères. Toutefois, un troll n'a pas peur de s'attaquer à une créature qui peut riposter et n'hésite pas à attaquer un scorpion géant — ou un groupe d'hommes. J'ai entendu des histoires à propos de trolls affamés qui peuvent même attaquer quelques-unes des créatures des Profondeurs, comme les tyrannœils ou les illithids (bien que normalement, ils scelleraient leur destin en le faisant). Les trolls du désert ont au moins appris à ne pas déranger leurs voisins géants.

Ces créatures semblent ne pas garder de repaire, mais errent dans la Plaine des Pierres Dressées, en pensant uniquement à leur prochain repas.



Bien que rusés et astucieux dans les manières de traquer, de se dissimuler et de chasser, ils ne sont généralement pas aussi intelligents que les trolls normaux (enfin, à ce que l'on m'a dit — je n'ai jamais rencontré assez des deux variétés pour en faire une étude approfondie, pas plus que je ne vois aucun motif pour aller les rechercher). Beaucoup de trolls du désert peuvent seulement parler quelques mots et ceux-ci sont difficiles à comprendre.

Très rarement, une famille de jusqu'à six trolls, parents et jeunes, peut être trouvée réunie. Ces groupes restent liés seulement pendant deux ans. Quand les jeunes sont capables de se débrouiller seuls dans le monde, le groupe se désintègre. Chacun se dirige seul dans sa propre direction.

De ce que je sais, rien ne se nourrit des trolls — même les nauséabonds charognards leucrottas trouvent la chair de troll trop immonde à ingérer.






Quatrième partie : Écologie de la Haute Glace



Au nord, la plaine gelée appelée la Haute Glace s'étend plus loin que ne le soupçonne aucun homme. À l'intérieur de cette désolation glacée, la vie est peu fréquente. Toutefois, la glace recouvre une quantité de cités antiques bien préservées, rumeur qui attire des aventuriers et des explorateurs dans la région. Beaucoup n'en reviennent pas.

J'ai moi-même voyagé jadis à travers la Haute Glace. Ce n'est pas un endroit pour des visiteurs d'occasion. Au moment où je choisis de l'explorer, je recherchais la plante rare *sysareya*, le seul remède à une maladie que ma seconde femme avait contracté en buvant à un puits empoisonné par un serpent heway.

Bien que j'échouai dans ma quête — à mon grand chagrin, la plante ne s'épanouit qu'une fois par lustre et ne pousse qu'au milieu de la glace et la neige — j'appris beaucoup sur la région pendant mon séjour là-bas.

Créatures communes

Les animaux communs dans la Haute Glace sont peu nombreux. Il est très probable que les voyageurs rencontrent les inoffensifs léporides des glaciers à l'épaisse fourrure, qui ressemblent à des lièvres dodus et lents. Ces créatures se nourrissent exclusivement de pousse-neige, plantes vigoureuses qui se frayent un chemin à travers la neige.

Cette végétation semble sensible aux vents déchirants, ou peut-être que le fait que les léporides des glaciers les broutent affaiblit son emprise sur la neige. Quoiqu'il en soit, les arbrisseaux drus et arrondis sont quelquefois soufflés comme les espèces d'amarante qui roulent dans la Plaine des Pierres Dressées. Les pousse-neige nourrissent les léporides des glaciers, qui à leur tour forment la base de la chaîne alimentaire septentrionale, car ils sont très abondants.

Un constrictor à fourrure blanche, appelé serpent des neiges, est une autre créature fréquemment rencontrée. Il attend sa proie, enterré dans la neige poudreuse. Occasionnellement, ces serpents s'enterrent en fait dans les profondeurs d'un amoncellement de neige, mais habituellement ils décampent le long de son sommet.

Des petits blaireaux, des renards arctiques, des caribous, quelques ours et d'autres petites créatures établissent ici leurs foyers, se nourrissant soit de pousse-neige, soit de léporides des glaciers, selon leurs goûts. Les mouffettes des neiges, les grands planeurs (d'immenses condors aux plumes blanches) et d'autres oiseaux prédateurs tournent en spirale dans le ciel, en observant les mouvements et les ombres qui dérangent la vaste plaine plus bas.

Bêtes rares

Crapauds des glaces

Aucun Bédain ne devrais être jamais forcé d'endurer le froid sauvage de la Haute Glace. C'est un tel changement par rapport à la chaleur brûlante de l'Épée qu'il est difficile de croire que ces deux régions sont si proches. Des créatures comme les crapauds des glaces rendent encore plus glacial l'air trop froid de la Haute Glace.

Ces bêtes grandissent jusqu'à mesurer 2,4 mètres de long et habitent en petits groupes dans les crevasses glacées à travers toute la Haute Glace. Ils se nourrissent de presque n'importe quoi et attaquent avec leur morsure vicieuse.

Cependant, pire que tout, ils irradient un froid si intense qu'il peut tuer un homme instantanément — un froid si mordant qu'il surpasse même en froideur le vent arctique le plus rude. Vous n'êtes pas intimidé par les monstres ? La simple présence de ces bêtes a tué beaucoup d'explorateurs imprudents et désespérés alors qu'il fouillaient en quête de nourriture une crevasse habitée par les crapauds des glaces.

Surtout, depuis que les explorateurs sont des espèces aussi rares dans la Haute Glace, les crapauds des glaces se nourrissent de petits mammifères tels que les léporides des glaces et les renards arctiques. Ils festoient quand une horde occasionnelle de caribous erre à travers le bord sud de la région.









Les crapauds des glaces sont réputés être intelligents et ont leur propre langage. Même si c'est une bonne arme contre les yetis — un autre risque fréquent des désolations gelées — le feu est inutile contre les crapauds des glaces. La chaleur les attire et les rend frénétiques. Un seul feu de camp est suffisant pour lancer un monstre dans un combat à mort avec tout adversaire qui peut être à sa portée. Un grand feu pourrait peut être attirer des douzaines de créatures, toutes folles de rage.

Dragons

Des dragons de diverses espèces, comprenant les rouges, les topazes, les airains, les bleus et d'autres s'établissent près d'un phénomène particulier, appelé les Trous Fumants, quand ils voyagent à travers la Haute Glace. Loin de l'influence tempérée des oasis dans le froid, il est rare d'en trouver, sauf des dragons blancs. Mais cette déclaration est trop hâtive — les dragons de cristal ne sont pas non plus inconnus. Habituellement, si un dragon blanc et un dragon de cristal se rencontrent, ils combattent — encore que le dragon blanc est presque toujours perçu comme l'agresseur dans une telle bataille.

Les géants des collines de la Plaine des Pierres Dressées racontent une histoire à propos des géants du froid qui vinrent du mystérieux nord pour s'établir dans la Haute Glace. Les arrogants — ou en d'autres termes — téméraires géants du froid rencontrèrent un certain nombre de dragons de cristal sur leur nouveau territoire et tentèrent de les asservir. Les dragons tuèrent les géants et désormais aucun géant d'aucune sorte n'ose pénétrer dans la région.

Les dragons blancs préfèrent chasser les étrangers, humains ou animaux, car la plupart des créatures natives sont, par adaptation ou par dessein, résistantes ou immunisés contre leur souffle. Toutefois, j'ai vu un dragon attaquer et tuer un petit rémorhaz — et plus tard, le même ver tuer un groupe de yetis.

Il y a un puissant dragon blanc femelle appelée Augaurath qui habite dans la région. Elle est le seigneur incontesté de tous les dragons de la Haute Glace et il est dit que quelques-unes des autres créatures dans la région, comme les yetis, les loups des glaces et même quelques rémorhaz semi-intelligents la vénèrent comme un dieu.

Loups des glaces

Aussi intelligents que les redoutés crapauds des glaces, les loups des glaces sont les prédateurs principaux de ces crapauds. Immunisés contre les froides émanations de ces derniers, ces créatures agiles n'ont aucun problème à tuer leurs proies.

Immenses et splendides animaux blancs, beaucoup plus impressionnants que les furtifs chacals du désert chaud, une meute de loups des glaces peut néanmoins être extrêmement mortelle. Ils soufflent le froid comme le fait un dragon blanc.

Ces bêtes voyagent toujours contre le vent, leurs proies étant ainsi incapables de les sentir. Par conséquent, des voyageurs prudents dans un pays enneigé tiennent toujours compte de la direction dans laquelle le vent souffle. Les loups se trouvent du côté du vent. Les loups des glaces n'ont pas besoin d'utiliser des tactiques comme la surprise ou l'embuscade. Leur vitesse, leur force et leur pouvoir sont suffisants pour vaincre n'importe quel ennemi ou abattre n'importe quel gibier.

Leurs meutes sont bien organisées. À la différence de ses cousins loups dans beaucoup d'autres parties des Royaumes, le chef d'une meute de loups des glaces est habituellement l'animal le plus intelligent plutôt que le membre le plus grand ou le plus fort de la meute.

Il a été dit que si un humain allait offrir au chef de meute quelque chose qui pouvait avoir de la valeur, cet humain pourrait s'attacher les services de cette meute. Je suis soupçonneux envers une promesse si nébuleuse, cela sent la vantardise et les vaines espérances. J'aimerais bien savoir ce qu'un explorateur humain pourrait offrir à un loup de la Haute Glace.

Manteleurs des neiges

Ces êtres sont rarissimes et existent en petit nombre dans et autour de la fissure particulière appelée Llashloch, le lac de glace. Il se peut qu'ils n'existent nul part ailleurs. Quand je mentionne ces créatures dans mes brèves conversations avec le sorcier étranger El'Minster, il marmonne quelque chose à propos d'une race sur le bord de l'extinction. Bon débarras dis-je, si cela est vrai.

Les manteleurs des neiges, qui ont une contrepartie souterraine dans les autres parties des Royaumes que j'ai aussi eu la malchance de rencontrer, glissent sur la neige et la glace, et sur des victimes ne se méfiant pas pour les dévorer. Quand ils sont au repos, ils sont presque impossible à voir. Même quand ils glissent, leurs mouvements sinueux sont difficiles à distinguer des vents chargés de neige. Ils sont apparemment immunisés contre les froids rudes de la Haute Glace.

Poudings blancs

Comme la vie s'adapte aux sables brûlants de l'Épée, elle s'adapte aussi aux amoncellement de neiges semblables aux dunes. Un des grands dangers de la Haute Glace est que la plupart des créatures qui y vivent sont difficiles à détecter à cause de leur couleur ou de leur discrétion dans la dissimulation. Aucune n'est plus difficile à percevoir que le pouding blanc, une créature quelquefois appelée parmi les aventuriers la bête des névés.






Les poudings blancs sont des d'immenses masses de chair, de 0,9 mètres à 2,6 mètres de diamètres, qui se déplacent en suintant à travers la neige. Nulle part ailleurs je n'ai vu une telle chose de mes propres yeux (bien qu'il est dit qu'il y a une créature similaire dans l'Épée qui a l'apparence et la consistance du sable).

Le monstre se nourrit de tous les types de matières animales et végétales aussi bien qu'en absorbant de la neige et de la glace. Les poudings blancs sécrètent une sorte d'acide qui entame les vêtements et la chair à une vitesse alarmante.

Du bruit en grande quantité et à un volume élevé est réputé repousser ces créatures. Bien sûr, ces sons peuvent attirer des prédateurs d'une race différente ! L'inverse est aussi vrai. Quelquefois, un pouding blanc — habituellement, un petit spécimen —, peut être moins sensibles ; il suit alors les échanges d'aboiements, de hurlements ou de grognements des autres bêtes, telle qu'une meute de loups blancs ou un ours, et dévorent ce qu'ils abandonnent derrière eux.

Des légendes tournant autour des feux de camps d'aventuriers intrépides et des feux de sentinelles des groupes de randonneurs emmitouflés décrivent un pouding blanc immense, grand de plusieurs centaines de mètres, qui ne bouge jamais. Cette bête terrifiante, et à mon avis probablement mythique, réputée exister loin au nord attend que ses proies viennent à elles.

Rémorhaz

Ces bêtes, qui ne ressemblent à rien de moins qu'à d'énormes vers, sont probablement parmi les créatures les plus craintes de la Haute Glace. J'en ai moi-même rencontré une fois alors que je voyageais à travers la glace avec cinq gnomes *ulugarr* qui recherchaient la région appelée les Trous Fumants, à propos desquels ils avaient entendu dire que des minéraux rares pouvaient y être trouvés.

Bien avant que nous atteignîmes les Trous Fumants, un de ces terribles vers polaires sortit de la neige devant nous et attaqua. La bête à laquelle nous étions confrontés mesurait presque 10 mètres de long, quoique j'ai appris par la suite qu'ils peuvent grandir jusqu'à mesurer presque 17 mètres de long.

Immédiatement, il avala entièrement un de mes compagnons, alors que le reste d'entre nous tentait de le combattre. Un des gnomes attaqua la bête à revers mais le dos de la créature devient incroyablement chaud quand il est excité — plus qu'A'tar elle-même à ce qu'il semble — et la robuste arme du gnome se mit à fondre pendant qu'il frappait.

Bien que nous nous arrangeâmes pour finalement le tuer, notre victoire fut au prix des vies supplémentaire de deux gnomes. J'avais l'espoir que la première victime du rémorhaz puisse encore vivre, n'ayant pas été mâchée ou écrasée dans la soudaineté de l'attaque du monstre. Ce n'était pas le cas. Le gnome avalé avait été instantanément étouffé par l'incroyable température corporelle interne de la créature.

Le chef des gnomes, devant d'une manière ou d'une autre être bien informé à propos de ce genre de choses, ponctionna un liquide du corps de la créature qu'il appelait *thrym*. Il prétendait que c'était une substance utile dans la fabrication d'objets magiques apparentés à la chaleur. Même parmi les étrangers, je me demande qui peut estimer que la vile magie vaut un tel prix ?

Comme conséquence de notre bataille, nous avions le corps du monstre et de nos compagnons et un grand trou cerclé de glace refroidie. Je laissai les gnomes à leurs rituels funéraires, quoiqu'ils puissent être. J'étais certain qu'ils préféraient faire face à leur chagrin tout seuls.

Curieux, je redescendis dans le tunnel glissant que la créature avait creusé, mâché ou fondu à travers la glace. Finalement, ma terrifiante piste me mena à une série de passages puis à un repaire central. Là, je trouvai les possessions indigestes des êtres intelligents que la bête avait dévorés avant notre fatidique rencontre ainsi que de nombreux œufs. Je pris un des œufs et le vendit aussitôt après à un aventurier qui pensait qu'il pouvait élever la créature et l'entraîner à le servir. *Ulugarr talab gashim tariq* — les étrangers suivent des voies étranges.

Salamandres

On m'a dit que c'était une des grandes ironies de l'Anauroch que des êtres qui aimaient la chaleur comme les salamandres avaient une place dans la Haute Glace.

Comme je l'ai mentionné précédemment, il y une région dans la Haute Glace appelée les Trous Fumants. Ces trous signalent les points de sortie des gaz volcaniques chauds qui s'élèvent à travers la couche de glace, produisant de grandes quantités de vapeur. L'air autour de ces cheminées est extrêmement chaud et toute la terre qui les entoure est plus chaude que le reste de la région.

Les salamandres habitent dans les Trous Fumants et attendent que d'autres êtres passent à proximité dans la dangereuse recherche de la chaleur. Les salamandres attaquent tout ce qui approche, espérant entraîner une victime dans leurs trous.

Les nains et les gnomes, comme le groupe avec lequel j'ai voyagé, sont continuellement en train de monter des expéditions pour descendre dans les trous, se référant aux histoires de grandes veines de minéraux rares. Il est dit que ces filons décorent les cavernes de la Glace Brûlante sous les Trous Fumants. Pour autant que je puisse dire, ces légendes fournissent simplement en viande humanoïde plusieurs salamandres.







Les salamandres manipulent des armes magiques et ont des serpents de feu comme gardien à travers leurs repaires. Il m'a été dit par un mystérieux voyageur que les salamandres gardent les Trous Fumants parce qu'une entité puissante leur a ordonné de protéger quelque chose d'enterré dans les cavernes. Ce que peut être ce trésor est pour moi un mystère.

Yetis

Bien que ce soit en eux-mêmes de féroces chasseurs, les yetis sont peut être mieux connus dans la Haute Glace comme la nourriture principale des rémorhaz. Ces singes bien adaptés sont intelligents et rusés, s'enterrent astucieusement dans les tas de neige et se tiennent immobiles pour débusquer leurs proies. Toutefois les rémorhaz ont une façon de les détecter pendant qu'ils sont cachés, immobiles et invisibles à l'œil nu. Les grands vers polaires attaquent les infortunés yetis par dessous.

Des yetis ont été vus en train d'utiliser des armes qu'ils ont prises à des victimes intelligentes, mais ils n'en fabriquent pas eux-mêmes. Il est dit qu'on ne doit jamais regarder directement dans leurs yeux, car le regard bleu glacé d'un yeti peut paralyser un homme de peur.

Ils vivent en petites bandes de familles étendues. Comme quelques tribus bédaines, ces familles considèrent tous les autres êtres vivants, y compris les autres yetis, comme des ennemis. À la différence des membres de ma tribu, les yetis considèrent comme aliments éventuels n'importe quoi d'autre qui dépasse le cadre de la famille. Les yetis risquent une attaque seulement s'ils croient qu'ils peuvent réussir à tuer les proies choisies — ils ne sont pas stupides.

La fourrure d'un yeti à une sorte de propriété d'absorption de la chaleur. À cause de cela, ils sont dangereusement froids au toucher (il y a un transfert de votre chaleur corporelle quand vous en touchez un) et ils peuvent résister à une grande quantité de dégâts du feu. Toutefois, j'ai découvert lors de mes propres voyages qu'une seule torche balancée écartera de nombreux yetis. Si vous pouvez vous arrangez à tuer une de ces créatures, écorchez-la et prenez sa peau. Elle peut vous sauver d'un froid mortel.

Les habitants des cités perdues

Aucune discussion sur les créatures de la Haute Glace ne peut être complète sans mentionner les Cités Perdues : Ascore, Haugadath, Spellgard et Oreme dans la Mer Gelée, Anarath, Bhaulea et encore d'autres sous la glace elle-même.

Ces endroits sont, en général, remplis de magie et de mort. N'importe quelle espèce de créature peut être trouvée dans leurs murs, même celles qui ne sont pas nécessairement native de la glace et de la neige, du sable et de la pierre. Beaucoup d'habitants monstrueux sont les vestiges d'un âge oublié, préservés par la magie ou par leurs capacités d'adaptation.

Comme dans le cas des cités en ruines de l'Épée, les morts-vivants sont l'espèce de monstres la plus fréquente dans les Cités Perdues. Ces esprits sans repos des temps antiques gardent encore les Cités Perdues contre les intrus. Des créatures magiques au-delà des pires cauchemar d'un Bédain, tels les lamies, les guenaudes, les dragons, les tyrannœils et même des êtres d'autres plans, sont aussi fréquemment rencontrées, soit vivant au milieu des ruines soit en les explorant car ces lieux étaient, dans leurs beaux jours, des endroits d'une magie puissante.






Cinquième partie : Les Profondeurs de l'Anauroch



'ai gardé cet exposé pour la fin parce que j'aime parler de cela moins que de toutes les autres choses. Il n'y a aucun endroit plus terrifiant que les Profondeurs, et qui détient des secrets concernant le Grand Désert qui sont difficiles à dire — et difficiles à entendre.

Les hivers sont rudes d'un côté à l'autre de l'Anauroch, même dans l'Épée. Quand les vents mugissent et que les températures descendent brusquement, les Bédains se retirent dans les tunnels souterrains sous les sables. Nous n'avons pas le choix. Rester en surface signifierait geler car il n'y a pas d'abris dans les dunes interminables. Le vent ravage tout devant lui.

C'est le moment le plus pénible pour n'importe quelle tribu, car il y a des bêtes sous terre qui résistent à notre intrusion avec des pouvoirs redoutables et une organisation surprenante. Les incursions dans les cavernes souterraines sont un combat permanent, mais au-dessus la mort dans les cruels vents hivernaux est certaine. Les Bédains ont seulement à endurer les horreurs des Profondeurs et à compter les jours où ils pourront à nouveau retourner à la surface.

La première fois que j'ai mené ma tribu dans le monde souterrain ténébreux, nous y entrâmes par l'intermédiaire des cavernes au sud du Haut-Fond de la Soif. Immédiatement, des tyrannœils nous attaquèrent et nous barrèrent le chemin. Beaucoup de mes sujets moururent et seule notre supériorité numérique repoussa ces ignobles créatures.

Une victoire ne nous procura pas une paix durable à tout prix. Plus tard, les tyrannœils se vengèrent en nous envoyant des hordes interminables d'orques et d'hobgobelins pour nous assaillir dans nos camps de fortune. Apparemment, ces gobelinoïdes étaient sous le contrôle mental des tyrannœils. Qu'importe la bravoure avec laquelle nous les repoussions, il en venait toujours plus.

Là encore, nous conservâmes le terrain. Beaucoup de braves guerriers bédains moururent, et leurs femmes chantèrent les chants de *mot'azim*, ou de mort, de nombreux jours durant. Finalement les créatures abandonnèrent. Bien qu'occasionnellement un de nos gens disparaissait, errant trop loin du feu que nous gardions entretenu jour et nuit (car que sont la nuit et le jour dans les ténèbres perpétuelles ? La lueur du feu repoussait les petites bêtes nuisibles) ; nous nous accommodions du mieux que nous pûmes et attendîmes la venue de l'été avec la même impatience qu'un faucon prend son envol.

C'était mon dernier hiver en tant que cheik de mon *khowwan*. Je ne revins pas dans les Profondeurs pendant de longues années après cela, car je savais que je ne pourrais y survivre seul. Il n'est pas dans ma nature de rechercher la mort d'une façon aussi lâche. Je ne savais pas que la prochaine fois que je reviendrais ici, je voyagerais seul. C'est lors de mon deuxième séjour que j'appris les horribles secrets que je révèle maintenant.

Une antique race inhumaine appelée phaerimm dirige les Profondeurs de l'Anauroch et contrôle, d'une façon ou d'une autre, tous ses habitants. Ces monstres contrôlent aussi beaucoup des événements à la surface de la Mère Désert. Beaucoup des *asabis*, et même quelques tribus bédaines, sont dirigés par la magie phaerimm.

Ce sont les phaerimm qui ont fait de l'Anauroch la rigueur stérile et sans eau qu'il est actuellement. Toutefois, même si je devais révéler ce secret aux chefs bédains qui furent jadis mes égaux, le pouvoir des phaerimm est trop grand. Même une force bédaine unie, aussi étonnante qu'elle puisse paraître (mais rappelez vous aussi que mon père unit la moitié des tribus de l'Épée), en dépit de la bravoure et la puissance de mon peuple, cette force est trop faible pour jamais les affronter.

Peut être que personne ne peut les arrêter — et qu'ils cherchent à étendre le désert à tous les Royaumes !

Je sais que cela est vrai, car j'ai vu ces monstres de mes propres yeux. Ils m'ont aussi contrôlé durant peu de temps, mais je suis arrivé à m'échapper et à fuir à la surface.

Averti de cela, un voyageur étranger peut finir par comprendre l'Anauroch et pourquoi les choses sont ce qu'elles sont dans le désert. Il se peut qu'on ne puisse







vraiment se fier à aucun homme dans l'Anauroch en raison de l'influence des phaerimm. Toutefois, j'ai foi en ce que mon peuple — plus que des étrangers ramollis ou des aventuriers cupides — a une chance de résister à une telle sorcellerie maléfique, au moins pendant un certain temps.

Les Bédains sont une race forte. Ils rejettent formellement la magie et abhorrent la seule idée d'esclavage. Combien de temps cette force affûtée par le désert peut durer, je ne le sais pas.

À ceux qui souhaitent vraiment pénétrer dans le royaume ténébreux de la mort après tous les avertissements que je vous ai donné, je raconterais ce que j'ai vu des êtres les plus fréquemment rencontrés.

Les créatures des Profondeurs

Illithids

Les illithids — ou flagelleurs mentaux — sont pour la plus grande part directement contrôlés par les phaerimm. Il n'y a pas ici l'illusion, comme il y en a dans les repaires de tyrannœils, que l'espèce est maître de sa destinée.

Toutefois, le contrôle phaerimm n'est pas absolu. Soi-disant qu'il y aurait quelques bandes d'illithids indépendantes — en particulier près de la cité gelée d'Anarath.

Le nombre d'illithids dans les Profondeurs de l'Anauroch est vraiment réduit, étant inférieur à quelques centaines. À cause de cela, les phaerimm utilisent leurs esclaves illithids avec parcimonie et rarement en groupes. En revanche, les flagelleurs mentaux sont utilisés comme les exécuteurs spéciaux des phaerimm.

Les illithids peuvent même occasionnellement s'aventurer à la surface du Grand Désert, exécutant une mission pour leurs maîtres. Habituellement, ils agissent comme espions, essayant de discerner la signification et le résultat probable des activités des Zentish, les complots des lamies et les instructions de tout groupe actif puissant dans le désert. Les phaerimm méprisent habituellement mon peuple, chose pour laquelle les Bédains seraient sans aucun doute reconnaissants s'ils en étaient conscient.

Dans les Profondeurs, un flagelleur mental est dépêché par son maître phaerimm pour enquêter dès qu'une puissante menace pénètre dans leur domaine ténébreux. J'ai entendu que quelque fois, quand une tribu bédaine fuit sous terre pour éviter un hiver rude, un illithid peut être envoyé pour espionner et peut être les harceler. Si une bande puissante d'aventuriers commence à tuer un grand nombre de serviteurs phaerimm, ils peuvent eux aussi gagner un espion illithid comme compagnon indésirable et très probablement non découvert.

Tout le monde a entendu des bruits brefs dans le noir et des bruissements inexplicables puis un répit parmi les petits bruits murmurant à travers un tunnel. Dans le noir, il est presque impossible de découvrir tous les endroits cachés et toutes les fissures d'où l'on peut écouter. Autant une personne peut craindre la possibilité d'un total isolement, autant on ne peut être sûr d'être vraiment seul.

Un flagelleur mental utilise ses pouvoirs mentaux pour confondre et induire en erreur tous les intrus dans son territoire assigné. S'il le peut, il les isole un par un de ses compagnons et les tue. Bien que même la volonté d'un illithid ne soit pas sienne, les flagelleurs mentaux sont plutôt lâches, sans aucune sorte d'honneur.

Les histoires que vous avez pu entendre sont authentiques — ces monstres mangent réellement le cerveau des autres créatures. J'ai entendu dire qu'ils considéraient les humains comme les humains peuvent à leur tour considérer leurs chèvres. Toutefois, cela n'est pas vrai, du moins dans le cas des flagelleurs mentaux de l'Anauroch. Ils sont prudents et surestiment en fait leurs ennemis (là encore, ils sont différents des tyrannœils à cet égard). Ils n'attaquent pas à moins d'être sûrs de pouvoir gagner.

Je crois que le respect extrême des flagelleurs mentaux pour les pouvoirs humains ne vient pas des rares confrontations avec les aventuriers bédains et *ulugarr* de l'actuel Anauroch. Bien que j'estime hautement ma valeur au combat, j'ai vu trop de choses dans ce monde pour imaginer que je suis parmi les créatures les plus redoutables. Je pense que peut être que les flagelleurs mentaux se rappellent les contacts antérieurs avec les Nethérisses, cette race de puissants sorciers qui vécut autrefois dans ce qui est maintenant le Grand Désert.

Puisque les illithids ne peuvent même pas s'entendre entre eux, on ne peut se reporter à aucune culture illithid. La façon dont ils se reproduisent me dépasse. Toutefois, je suspecte, à partir d'incidents dont je ne vous ennuierais pas avec les détails, que les flagelleurs mentaux sont en fait d'une incroyable longévité. Peut être que leur durée de vie naturelle a été rallongée par quelque moyen grâce à la ténébreuse magie phaerimm.

Si cela est vrai, alors les illithids qui exécutent les ignobles commissions des phaerimm d'aujourd'hui peuvent même être les flagelleurs mentaux originels capturés et contrôlés par leurs maîtres il y a plus d'un millier d'année.

Nagas ténébreux

Les nagas ténébreux sont les agents malveillants des phaerimm qui opèrent aussi bien en surface qu'au dessous. À la différence des tyrannœils et des illithids, ces créatures






connaissent leurs maîtres et les servent de leur plein gré — il n'y a aucun sort qui peut contraindre un naga à la servitude. Ceux qui sont plus instruits que moi sur de telles choses m'ont dit ce que ces créatures obtiennent un sentiment de sécurité avec, ou pour, les autres.

Peut être que les nagas se sentent plus en sécurité en sachant que le terrible pouvoir des phaerimm les soutient, eux et leurs actions. À un niveau plus pratique, j'ai observé que les nagas apprennent souvent de nouveaux sorts des phaerimm comme récompenses des devoirs intelligemment accomplis. Étant donné le savoir illimité que les phaerimm possèdent, j'imagine qu'une créature aussi assoiffée de pouvoir que le naga ténébreux n'a aucune raison de quitter le service d'un maître généreux.

Un naga ténébreux sert le plus souvent comme une sorte de commandant sur le terrain, menant un groupe d'esclaves mineurs au combat ou dans d'autres missions importantes. Ils ne sont presque jamais rencontrés sans une escorte de subalternes orques, hobgobelins, *asabis* ou humains. Toutefois, il doit y avoir une friction ou de la jalousie dans leur espèce car ils n'opèrent jamais avec d'autres nagas ténébreux. Leurs maîtres apprennent aux nagas ténébreux les sorts pour charmer et contrôler ces troupes mineures.

Quelques nagas ténébreux paraissent servir les tyrannœils dans leur ignoble cité de Dakspar. Ils opèrent en tant que commandants d'unités d'esclaves pour les tyrannœils, comme ils le font pour les phaerimm. Mon opinion est que ces nagas dakspariens sont en fait des espions et des agents infiltrés par les phaerimm pour s'assurer que les tyrannœils font ce que désirent les phaerimm.

Les nagas ténébreux ne sont pas délicats, et ils mangent tous les types de chair, même celle des autres nagas si nécessaire. Dans une situation désespérée, un naga n'hésite pas à tuer ses subalternes pour se nourrir. Mais ils ont un certain sens de la loyauté — du moins pour ne pas se retourner contre les dépositaires de l'autorité.

Les nagas ténébreux ont entièrement adopté comme leurs les buts des phaerimm — ceux-ci étant la domination complète des Profondeurs et du monde ensoleillé. Chaque naga a aussi ses propres plans individuels. Certains projettent de gagner plus de pouvoirs personnels, d'autres développent des plans si ésotériques qu'il est difficile pour les humains de les comprendre.

Dans la quête pour davantage de pouvoir, les nagas estiment les objets magiques plus que tout. Ils dépouillent toujours leurs proies pour de tels butins. S'ils trouvent un trésor qui vaut la peine d'être pris, ils l'avalent, le plaçant dans ce qui peut sembler être un estomac d'entreposage d'où ils peuvent le régurgiter ultérieurement.

Les repaires des nagas ténébreux sont habituellement remplis d'objets magiques. Malheureusement pour le prétendu magicien, ces vils résidus tendent à être des armes et des charmes qui ne valent pas le temps de la créature ou qu'elle ne peut utiliser. Un objet qu'un naga trouve utile est gardé sur sa personne (il serait peut être plus approprié de dire à l'intérieur).

Naga ténébreux : Int Exceptionnelle ; Al LM ; CA 6 ; VD 13 ; DV 9 ; #AT 2 ; Dég. 1-4/2-8 ; AS lance des sorts comme un magicien du 6e niveau ; le poison du dard caudal cause 1-2 points de dégâts et endort pendant 2-8 rounds ; TAC0 13 ; TA G ; NM 15 ; PX 4.000

Pour plus de détails, voir FR13 *l'Anauroch* (en anglais uniquement).

Orques (et hobgobelins)

La plupart des créatures gobelinoïdes sous l'Anauroch sont esclaves, probablement enlevées du monde ensoleillé du dessus suite à des razzias et des guerres. Les orques sont plus fréquents, les hobgobelins étant peu nombreux. Les *asabis* sont aussi fréquemment les esclaves des phaerimm.

Toutes ces races sont détenues et toutes sont traitées comme esclaves, mais elles sont contrôlées ou charmées magiquement, ainsi, il y a peu de mécontentement ou de rébellion. La volonté des esclaves leur a été enlevée avec tellement de succès qu'ils n'existent plus que pour servir. Leurs maîtres les encouragent à se reproduire dans le but d'accroître leur nombre.

Les orques en particulier ont été si longtemps esclaves et se sont si bien adaptés à cette vie de servitude que même malgré la disparition de la plupart des races de la surface de l'Anauroch, ils sont souvent rencontrés dans les Profondeurs.

Les esclaves des phaerimm ne sont presque jamais rencontrés seuls. Ils ne pourraient pas savoir quoi faire par eux-mêmes, aussi avilis qu'ils soient. Habituellement, une créature plus intelligente, peut-être un tyrannœil, un naga ténébreux ou plus rarement même un illithid, commande un groupe de vingt à trente esclaves.

Les esclaves portent très probablement les mêmes types d'armes et d'équipement que leurs frères de surface utilisent, car ce sont les outils qu'ils avaient quand ils furent capturés. Mais puisque qu'aucun soin et aucun amour propre n'est prêté à l'armement des serviteurs, les armes sont presque toujours de piètre qualité.

Étant donné que leurs maîtres ne s'occupent pas de leur bien être, il est courant pour ces créatures d'être sous-alimentées et maladives. Beaucoup se tournent vers le cannibalisme mangeant même leurs ennemis tombés si leurs maîtres les y autorisent.







Perceurs de tombes

Sous la majeure partie de l'Anauroch, il existe des êtres étranges appelés thaalud, ou perceurs de tombes. Ces créatures sont étrangement formées, possédant la forme générale d'un homme mais avec une tête sans visage. Des grandes gueules pleines de dents sont situés à micorps et ils semblent être autant asexués que chauve. Leur peau semble être de granit et il est dit que leurs mâchoires peuvent creuser à travers la pierre à une vitesse étonnante.

Les perceurs de tombes, appelés les sans-visage par les quelques Bédains qui les ont vus, ne vivent pas à la surface du désert ni même dans les grottes ou les cavernes des Profondeurs. En revanche, je peux le déclarer — parce que je les ai vus de mes propres yeux — ils creusent les entrailles du monde jusqu'à notre propre pays. Ils recherchent les antiques tombes de ces rois-sorciers morts depuis longtemps qui gouvernèrent lors d'âges lointains.

Pourquoi viennent-ils ? Ces créatures révèrent la magie. Comme les phaerimm, ils recherchent les objets magiques — mais au contraire de ces monstres sorciers, les sans-visage ne cherchent pas à utiliser leurs trésors. Ils choisissent seulement de les honorer.

À la différence de toutes les autres créatures des Profondeurs, les thaaluds ne sont pas les serviteurs des phaerimm. En fait, ils ne semblent pas du tout affectés par la magie des seigneurs ténébreux. Les sans-visage résistent complètement à la magie phaerimm de contrôle de l'esprit, et ils le savent. À cause de cet échec, les phaerimm ont une haine particulière pour les sans-visage. Ils cherchent toujours des méthodes pour contrecarrer ou détruire les thaaluds.

Pour ma part, je n'ai ni vu ni entendu parler d'un jeune thaalud. Je soupçonne qu'ils soient incapables de se reproduire, laquelle explication conviendrait à des créatures d'origine exclusivement magique.

Un prêtre *ulugarr* du nom de Demoiliss m'a dit une fois qu'il avait lu un livre appelé *le Bestiaire* écrit par quelqu'un nommé Hlammech le Naturaliste. Il me proposa gracieusement ce fin volume relié de cuir afin que je l'étudie, ne sachant pas que les livres et la lecture me dépassent quelque peu. Je n'embarrasserai jamais un prêtre en lui signalant son erreur, je hochai juste la tête et sourit.

D'après ce livre honnête et érudit, les perceurs de tombe mangent de la pierre, malgré le fait qu'ils peuvent extraire des éléments nutritifs du sang et des os s'ils en ont. J'en frissonne rien que d'y penser. Ils peuvent aussi absorber l'eau directement par leur peau.

Demoiliss commença par me dire que les thaaluds se transforment en pierre quand ils sont tués. Cela n'était pas nouveau pour moi. Il y a quelque temps, je l'avais appris de moi-même. En fait, j'avais vu le phénomène de mes propres yeux lors de mon fatal voyage à travers la Haute Glace.

Une rencontre malchanceuse dans cette terre gelée me mit aux prises avec deux thaaluds. Les deux avaient des marteaux de métal immenses que les perceurs de tombe semblent toujours porter et qui se sont révélés être des armes formidables. Mon compagnon et moi-même en tuèrent un et fuîmes devant le second. Mais notre fuite fut sans résultat. Si seulement Demoiliss avait lu ce livre à notre groupe avant ce jour.

Juste comme le livre me le confirma quand Demoiliss le lut, ces êtres peuvent ressentir la magie (presque comme un chien de camp sent les lézards). Malheureusement, mes alliés gnomes n'étaient pas disposés à partager la leur. Les perceurs de tombes insistèrent…

Un mot au sage : si vous rencontrez des thaaluds et qu'ils exigent que vous leur remettiez vos possessions magiques, ne refusez pas. Ne leur mentez même pas — cela ne marche pas. Dans tous les cas, mieux vaut partir sans la souillure de la magie.

Perceur de tombe (thaalud) : Int élevée ; AL LN ; CA -2 ; VD 10 foui 1-4 ; DV 8 +8 ; #AT 3 ou 1 ; Dég. 4-24 (mains)/4-24 (main)/10-21 (morsure) ou 7-18 (marteau) ; AS lancer de marteau (+2 pour toucher) ou utiliser à une main (-2 pour toucher) ; DS immunisée contre la magie orientée visuellement, la magie d'enchantement/charme, le feu et le froid. Les attaques électriques font la moitié des dégâts (ou aucun si la sauvegarde est réussie) ; TAC0 13 ; TA E ; NM 16 ; PX 8.000

Pour plus de détails, voir FR13 *l'Anauroch* (en anglais uniquement).

Phaerimm

Les phaerimm sont les sombres maîtres des Profondeurs de l'Anauroch. Ce sont eux aussi qui lancent les sorts d'*absorption de vie* qui ont asséché la surface du monde du dessus en le changeant en la désolation qu'est aujourd'hui le Grand Désert de l'Anauroch. La magie a fait ça ! Mon peuple a raison de mépriser ses œuvres. Pour sûr, quelque créature ou pouvoir, plus grand même que les phaerimm, ralentissent et font obstacle à leurs actions, mais les maîtres restent néanmoins une menace pour tout ce qui vit — dans le désert et au-delà.

Comment puis-je décrire ces inhumains scélérats ? Leur apparence physique surnaturelle est écœurante, même à imaginer. Les phaerimm flottent et volent à travers les airs comme le font les tyrannœils, mais là où ce dernier est arrondi, le hideux phaerimm est formé comme une corne d'antilope dressée sur sa pointe. L'extrémité étroite se






rétrécit en un bout acéré. L'extrémité la plus large est surmonté de mâchoires garnies de dents vicieuses. Quatre bras étonnamment humains surgissent en se balançant autour des lèvres cruelles de sa gueule.

Quand j'ai aperçu pour la première fois une de ces bêtes, j'ai pensé qu'elle n'avait pas réussi à avaler son précédent repas. Mais ces membres rétractables étaient les siens, chacun se terminant en une serre difforme. Un tel monstre est vraisemblablement le résultat d'une magie redoutable ayant terriblement mal tourné.

Les serviteurs des phaerimm sont nombreux. Ces derniers influencent la société tyrannœil par l'entremise de leur chef Orbe Ancien. Ils contrôlent directement les autres créatures : illithids, orques, hobgobelins, *asabis*, ombres des roches, géants, dragons, morts-vivants, doppelgangers, quelques drows et même quelques humains habitant le monde supérieur. Quelques esclaves, tels les illithids et les aboleths, servent les phaerimm de leur plein gré. Les serviteurs sont le plus fréquemment rencontrés dans les Profondeurs (où leurs maîtres contrôlent presque tout) mais ils peuvent aussi être trouvés à la surface en train d'espionner ou de fomenter des ennuis.

En effet, les phaerimm accomplissent la plupart de leurs buts par l'entremise de leurs serviteurs. À partir du nombre de groupes d'esclaves que j'ai vu partir et des objets que j'ai pu entrevoir quand un groupe revenait, je crois que leur principal objectif à court terme est l'accumulation de toujours plus de sorts et d'objets magiques nouveaux.

Pour atteindre leurs ignobles fins, ils n'envoient pas seulement leurs serviteurs piller et voler mais ils leur enjoignent aussi de répandre le mot parmi les races de la surface qu'une grande richesse peut être obtenue dans l'Anauroch. Les rumeurs se répandent à chaque feu de camp et bien sûr, elles ne sont que plus attirantes à chaque narration. Grâce à ces rumeurs, les phaerimm espèrent évidement amener à eux ceux qui sont armés d'objets magiques encore plus puissants.

Comme toutes les autres créatures du pouvoir ténébreux, les phaerimm collaborent rarement ensemble, malgré le fait que chaque individu détient avec lui un grand contingent de serviteurs pour exécuter ses directives. Il n'y a pas de véritable chef ou de roi parmi leur race. En revanche, ils révèrent et honorent ceux des leurs dont le talent en sorcellerie est plus grand et ceux qui développent de nouveaux sorts.






Quand ils sont affamés, les phaerimm mangent tout serviteur à portée de main. Si un explorateur pénètre profondément dans leurs repaires, il est alors confronté à une étrange et horrible vision : des humains vivants, complètement paralysés qui flottent dans les airs grâce à une lévitation magique. Un œuf de phaerimm a été injecté à chacune des victimes. Occasionnellement, les victimes peuvent être d'autres créatures mais les humains sont apparemment préférés.

Alors que la larve immonde grossit, elle dévore sa victime de l'intérieur. Bien que paralysées, ces pauvres âmes semblent souffrir énormément. Je suppose qu'il est possible que la magie soit capable de libérer les incubateurs de leurs redoutables parasites. Elle doit être capable de quelque chose de bien. Mais la chose la plus facile et la plus honorable à faire est de soulager rapidement ces gens torturés de leurs souffrances. Toutefois, pour s'assurer que le jeune phaerimm est bien mort, le corps d'accueil doit être réduit en cendres.

De ce que j'en sais, les phaerimm n'ont aucune faiblesse exploitable. Leur pouvoir peut seulement être mesuré à un pouvoir égal. Chaque phaerimm est un sorcier et beaucoup ont développé des sorts uniques pour leur propre usage. J'ai moi-même vu la magie phaerimm drainer tous les fluides vitaux d'un ennemi, le transformant en quelques minutes en une enveloppe morte et desséchée. Les magies impliquant des charmes et contrôles de l'esprit sont parmi les plus puissantes. Peste soit de la magie ! Même El'Minster, qui s'estime être un puissant sorcier, dit qu'il faut qu'il soit prudent de peur d'être la victime d'une charme phaerimm.

Le phaerimm sont suprêmement arrogants et sûrs d'eux, certains que leur magie peut triompher de n'importe quelle menace. Je ne suis pas si sûr qu'ils se trompent.

Phaerimm : Int Supra-géniale ; AL NM ; CA 2 ; VD vol 9 (A) ; DV 9 ; #AT 6 ; Dég. 1-4 (ou par arme) x 4 (bras : si au moins deux touchent, la morsure est automatique)/3-12 (morsure)/2-8 (queue) ; AS lance des sorts comme un magicien de niveaux 22 à 27 ; dard caudal (si le jet d'attaque est 16 ou plus, le dard empale pour 1d6 points de dégâts supplémentaire et la victime doit se sauvegarder contre le poison trois fois ; la première fois pour voir si elle est paralysée, la deuxième pour voir si elle lévite, la troisième pour voir si l'œuf injecté est fertile — dans l'affirmative, la victime encaisse 1 point/jour après 1d6 jours jusqu'à la mort) ; DS les attaques de sort qu'une créature surmonte sont utilisées comme soins (les dégâts qu'elle aurait dû subir sont gagnées comme 1 point par niveau de sort, les points gagnés durent 12 rounds) ou peuvent être renvoyés à la source ; TAC0 11 ; RM 44% (77% contre la pétrification et la métamorphose) ; TA G ; NM 17 ; PX 10.000

Pour plus de détails, voir FR13 *l'Anauroch* (en anglais uniquement).

Tyrannœils

Les tyrannœils sont une race mauvaise. Ils croient de façon arrogante être les maîtres des Profondeurs (un endroit que mon peuple appelle *ard'amiq*). Peu de tyrannœils réalisent que leur propre chef, Rilathdool, un Orbe Ancien, est un simple pion phaerimm.

En voyant un tyrannœil pour la première fois, ma pensée initiale a été "comment une telle chose peut-elle exister ?" Des années plus tard, je trouve encore la même question qui brûle dans mon esprit. Les tyrannœils et leurs congénères (car, à ma grande horreur j'ai découvert qu'il y a beaucoup d'espèces de tyrannœils) sont différents de toutes les créatures que j'ai jamais rencontrées. Ils ne sont pas naturels, ce sont des abominations de la nature.

La plupart d'entre eux sont entièrement sans membres et ils volent disgracieusement et hideusement grâce à une quelconque capacité magique. La chose la plus étrange à propos des tyrannœils est, bien sûr, leur capacité à tirer des décharges magiques d'énergie semblables à des lances à partir de leurs nombreux yeux

Les tyrannœils de l'Anauroch ont développé un objet magique appelé *anneau oculaire*. Dans mes rêves, je réuni tous ces infâmes objets et je les lance dans la gueule d'un rémorhaz, pour les fondre dans son infernale chaleur.

Quelle quête cela pourrait être ! Quelle fin appropriée pour cette ignoble magie ! Mais il faut que je vous dise ce que ces anneaux peuvent faire, ainsi vous reconnaîtrez le bien fondé de ma vision onirique.

Ces objets magiques s'adaptent sur les pédoncules des nombreux yeux d'un tyrannœil. Chaque anneau correspond à un pouvoir spécifique d'un œil du tyrannœil et change le rayon tiré par l'œil qu'il porte pour le pouvoir désigné. Ce qui signifie que si un tyrannœil spécifique aime la capacité de sommeil d'un de ses yeux, il peut porter des *anneaux oculaires* de "sommeil" sur les neufs autres yeux pour qu'ils tirent tous des rayons de sommeil.

Les tyrannœils de l'Anauroch habitent principalement dans une ville appelée Dakspar, grossièrement située sous les Pics du Dos de Dragon, dans la Plaine des Pierres Dressées. Cette cité est directement dirigée par Rilathdool et a beaucoup de différentes espèces de semi-tyrannœils, y compris les spectateurs, les gauths et même des baisers mortels. Malgré des rumeurs affirmant le contraire, les tyrannœils sont capables de coexister, et ils le font ainsi dans Dakspar avec au moins un millier d'entre eux.

Les gauths, ces semi-tyrannœils qui consomment de l'énergie magique, sont rares mais détiennent les positions d'autorité dans la société souterraine tyrannœil. Les






spectateurs sont extrêmement rares et servent uniquement comme gardien. Les baisers mortels sont souvent envoyés comme assassins ou comme agents spéciaux.

Les tyrannœils de Dakspar gardent des orques et des hobgobelins parmi eux comme esclaves et soldats. Presque chaque tyrannœil a charmé au moins un tel esclave/soldat. Ces esclaves deviennent les "mains" du tyrannœil, permettant au maître — par l'entremise de l'esclave — de manipuler des objets qu'il n'aurait pu toucher autrement. Les autres esclaves sont organisés en unités militaires, chacune commandée par un tyrannœil qui a charmé tous les orques et les hobgobelins dans son unité.

Les tyrannœils, du moins du temps que j'ai passé parmi eux, ne distinguent pas du tout les orques des hobgobelins. Occasionnellement, un Bédain charmé comme peut être découvert parmi les esclaves. Nous, humains, sommes traités de la même façon que tout autre esclave. Apparemment, les tyrannœils ne se donnent pas la peine de reconnaître de quelconques différences entre les races. Ils semblent seulement raisonner en termes de "nous et eux".

Quelques Bédains à l'esprit étroit considèrent les étrangers de cette façon, mais l'observation de la société tyrannœil m'a montré la stupidité d'un tel raisonnement restreint. C'est une faiblesse à la fois chez les tyrannœils et chez les Bédains — ils sont rapides à sous-estimer ce avec quoi ils ne sont pas familiers.

Les tyrannœils n'imaginent jamais que tout humain est une menace jusqu'à ce qu'ils se montre autrement. Un aventurier intelligent peut utiliser cette arrogance à son avantage. Toutefois, une fois qu'un esclave ou un ennemi fait preuve d'une grande capacité ou de grands talents, les tyrannœils seront sur leurs gardes car ils sont rapides à reconnaître le pouvoir. Le pouvoir est une des choses qu'ils respectent.

Depuis que les Bédains sont familiarisés avec les tyrannœils qui habitent dans les Profondeurs, les rencontrant à chaque saison froide lors de leurs séjours souterrains, exhiber un tyrannœil mort ou un quelconque vestige de lui, tel un œil, est une façon rapide de gagner une petite quantité de respect d'une tribu du désert. Mais ne soyez pas trop ostentatoires. Une grande cape avec des yeux pédonculés de tyrannœils en guise de glands, de la façon dont quelques hommes du nord décorent leur capes de fourrure avec des queue, est plus apte à vous écœurer plutôt que d'inspirer le respect parmi les tribus. Beaucoup de grands guerriers bédains ont des trophées de tyrannœils mais ils sont rarement exhibés ouvertement. Parler des habitants des Profondeurs plus que nécessaire est considéré comme de mauvais goût et de mauvais augure.







Anauroch

vers Hlaungadath et Ascore

Trous Fumants (salamandres)

LA HAUTE GLACE

Dragons

Llashloch, le lac de glace (manteleurs des neiges)

Yetis

MER GELÉE

Mausolée d'Ærithræ

Rivière des Gemmes

le Pilier de Tauros (dragons)

Géants

Heaume des Héros

Hobgobelins

la Pointe de l'Épée (manticores)

Oreme

Hobgobelins

Spellgard

PLAINE DES PIERRES DRESSÉES

Merrows et maigrichons

le Gosier

les Pics du Dos de Dragon

Dragonnes

l'Oasis des Vipères

les Collines du Parfum

L'ÉPÉE

Azirrat (laertis)

Ma'atar

Haut-Fond de la Soif

les Monts Cimeterre

le Mur du Djinn Déchu

El Ma'ra

Orofin

Shedu

le Puits Amer

Oasis de l'Œil du Lion (lamies)

Tel Badir

Rasilith

Hatori

vers Lundeth

Montagnes
Terres accidentées
Collines
Lande
Désert
Rivière
Oasis
Cité
Ruines

Échelle : 1 carré = 30 km



Sixième partie : Légendes et rumeurs



Je terminerai en vous communiquant ces légendes que j'ai entendues et que je ne peux prouver, ou celles dont je ne souhaite pas essayer de prouver la véracité. Prenez ces bouts de renseignements pour ce qu'ils sont — je n'ai aucune idée de la quantité de vérité qu'ils détiennent.

- Il y a une oasis dans la Mer Gelée (une étrange chose en elle-même) qui est la demeure d'une troupe de pégases. Ces chevaux ailés sont distants et se méfient des étrangers, mais sont extrêmement intelligents et honorables. Si un humain de bonne nature les approche et leur donne une raison opportune de demander leur aide, ils peuvent permettre d'être montés.
- Quelques Bédains prétendent avoir vu une créature qui correspond à la description d'un rémorhaz, mais creusant un chemin sous le sable chaud de l'Épée ! C'est peut être un mutant ou une récente adaptation ou peut être le test d'une nouvelle race de créatures magiquement créée par le maléfique Zhentarim.
- Un sorcier humain, un naga ténébreux et un groupe de Bédains contestablement sains d'esprit ont pris sur eux d'essayer de détourner le cours de la Rivières des Gemmes. Plutôt que de permettre à une eau si précieuse de disparaître dans le Gosier et d'être perdue à jamais, ils souhaitent forcer la rivière à couler vers l'Épée et irriguer ce royaume desséché. Si ce plan est réellement ce qu'ils tentent de faire, il est probable que les ténébreuses forces inhumaines et malfaisantes d'en dessous essaieront de les arrêter.
- Des gobelins, des brigands et des gobelours des Rocterres ont récemment attaqué des campements bédains dans le sud-est. Une autre rumeur dit qu'un mal infâme chasse ces répugnantes créatures de leurs repaires et de leurs demeures et les refoule dans le désert. Bien sûr, les nouveaux venus n'ont pas de provisions et aucun sens des mœurs du désert ni de ses dangers. Leur seul espoir de survie est de razzier les campements bédains.
- Il y a un endroit appelé "le Lieu Secret des Sables" quelque part dans la partie méridionale de l'Épée. Difficile à localiser pour quiconque n'est pas né dans le désert, il est dit de cet endroit qu'une créature d'une puissance terrifiante, appelée Tarasque, dors en dessous. À ce que l'on suppose, cette créature peut être réveillée par un rituel spécial, mais son pouvoir pourrait détruire toute la région.
- Soi-disant, des titans vagabondent dans la Plaine des Pierres Dressées, découvrant des veines de minerais spéciaux, avec lesquels ils forgent des objets aux pouvoirs incroyables. Les humains qui les aident sont réputés recevoir des dons merveilleux.
- Jusqu'à maintenant, le seul accès en surface jusqu'au royaume des thaaluds était les landes glaciales et presque inaccessibles de la Haute Glace. Récemment toutefois, quelques-uns de ces étranges êtres anonymes ont été vus près de l'oasis de Ma'atar. Ils ne sont pas seulement présents dans le désert chaud ; j'ai entendu dire qu'ils avaient avec eux beaucoup d'objets magiques abjects. Mais leurs visages et leurs méthodes sont inconnus.
- Un ancien sorcier, réincarné en liche, a été vu récemment dans ou autour des antiques ruines de la cité d'Oreme. Les buts de cette liche ne sont pas moins que de relever tous les habitants morts de la ville et de rétablir l'endroit comme le centre principal du pouvoir magique et politique.
- Cette dernière rumeur ne m'a même pas été racontée dans l'Anauroch mais elle concerne néanmoins le désert. Dans une petite taverne à l'extérieur de Padhiver, un homme svelte ressemblant à un elfe m'interpella. De par mes robes, me dit-il, il connaissait ma patrie. Il me demanda de retrouver son frère aîné qui avait voyagé dans l'Épée il y a des années, et de le ramener à la maison. Un *ulugarr* errant seul dans le désert ? Je répondis qu'il n'y aurait même pas survécu des mois — mais l'homme affirma que son frère était un mage instruit. Bien que je refusai la tâche — je ne veux pas être mêler à la recherche des os d'un ignoble magicien — le padhivérien croit toujours que son frère est en vie. Et il est l'héritier d'une grosse fortune.









Les Pics du Tonnerre et les Cornes des Tempêtes

Table des matières

Introduction 1
Première partie : Les chaînes de montagnes 3
Seconde partie : La vie ordinaire dans les montagnes .. 9
Troisième partie : Les monstres des pics 16
Quatrième partie : Rumeurs 32

Crédits

Conception : Eric Haddock
Révision : Jean Rabe
Illustrations : Daniel Frazier, Doug Chaffee, Terry Dykstra
Cartographie : Denis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Eric Jolent
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXXX1507

ISBN 1 86009 077X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Introduction



Félicitations ! Vous venez d'ouvrir un livre qui a nécessité plusieurs années d'écriture car c'est la compilation des notes et des croquis que j'ai faits lors de mes nombreuses explorations dans les Pics du Tonnerre et les Cornes des Tempêtes. Dans ces chaînes des montagnes, j'ai étudié la flore, la faune, les monstres et la vie sauvage en général. J'ai pris ma plume pour faire passer mes observations à la postérité.

Pendant un voyage, j'ai rencontré Elminster qui sembla être attiré par le même plant de fleurs sauvages que j'étais en train d'étudier. J'ai découvert que, comme moi, il venait dans les montagnes pour apprécier les plantes et les dessiner — bien qu'il ait été là plus pour des motifs artistiques.

Ma concentration était centrée sur la science des fleurs sauvages, leur rôle parmi les autres plantes et comment elles affectaient la vie des insectes. Elminster fronça légèrement les sourcils quand je lui dis ce qui me poussait à dessiner et il me demanda si j'accordai un peu d'attention à la beauté des choses que je dessinais. C'est alors que je réalisai quelle réelle contribution mes dessins pourraient apporter et que je devais prendre garde à d'aussi beaux spectacles que les fleurs que nous avions tous les deux prisées. J'étais intrigué par le point de vue d'Elminster et décidai de parler davantage avec lui.

Naturellement, notre conversation tourna autour des fleurs, des dessins et de nos voyages respectifs à travers le pays à la recherche de choses rares à observer et à enregistrer. Quand je parlai de mes exploits dans les Pics





du Tonnerre, il dressa l'oreille et dit qu'il était en train de compiler un travail qui chercher à détailler la vie autour de lui. Personne n'avait encore produit quoique ce soit ayant un rapport avec les Pics, aussi il me demanda si je pouvais lui soumettre mes notes, ce que je fis et c'est ce que vous êtes en train de lire.

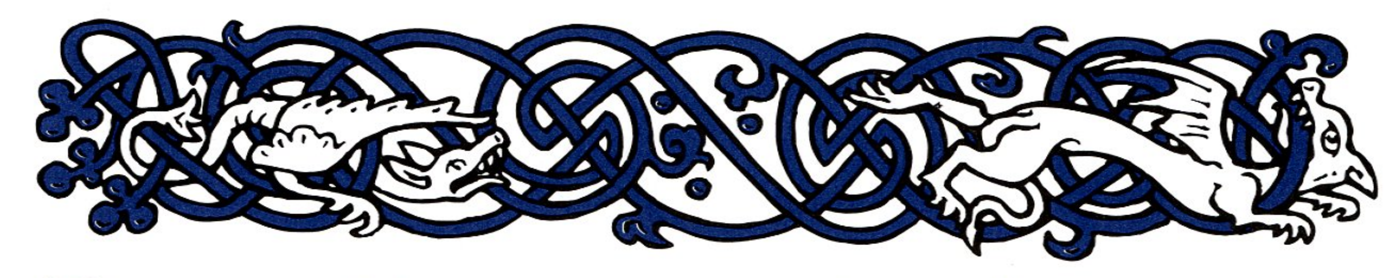
Avant que vous ne lisiez davantage, permettez-moi de me présenter et de détailler ma compétence, aussi les choses que vous lirez seront prises à leur juste valeur.

Je suis Nibulus Loral, un sage qui a consacré le travail de sa vie à étudier les choses naturelles de ce monde et à relater ce savoir aux autres. J'ai utilisé mes talents en tant que jeteur de sorts pour m'aider dans mes études et faciliter mon voyage dans les deux chaînes de montagnes décrites dans ce livre.

Je suis magicien de mon état. J'ai consacré beaucoup d'années à faire les choses pour lesquelles les magiciens sont les plus réputés : lancer des sorts, enchanter des armes et repousser de grandes quantités d'orques et autres bêtes esclavagistes. Mais, avec l'âge, j'ai acquis une plus grande appréciation pour les choses plus simples de notre vie, ces choses qui sont le plus souvent négligées. J'ai commencé à prendre en note la variété et la beauté des fleurs qui poussaient autour de ma maison et j'en faisais des dessins de façon à ce que je puisse apprécier les images des fleurs tout au long de l'année.

Cela m'amena à l'idée de voyager dans les autres parties du Cormyr pour voir et aussi pour dessiner plus de fleurs et de plantes. Cela, à son tour, me poussa à étudier des sujets plus grands, des créatures vivantes et m'emmena finalement à la création de l'ouvrage que vous avez maintenant.

J'ai espoir que ce livre vous révélera de nouvelles choses à propos des créatures avec lesquelles vous êtes familier. De plus, ces écrits sont certains de vous raconter des choses sur des créatures que vous n'avez jamais vues avant, ou seulement entendu parler dans des légendes murmurées. Ce livre peut dissiper ces légendes — ou en construire. De toute façon, j'espère qu'il vous sera utile dans vos efforts tandis que vous traverserez les tours majestueuses des Cornes des Tempêtes et des Pics du Tonnerre.



Première partie : Les chaînes de montagnes



Parce qu'elles sont les frontières géographiques du Royaume de Cormyr, les chaînes de montagnes des Cornes des Tempêtes et des Pics du Tonnerre ont un impact important sur ce fier pays.

Les Pics du Tonnerre forment la frontière orientale du Cormyr. Même pour des montagnes, elles sont hautes et difficiles à traverser pour n'importe quelle créature. Un passage coupe à travers les Pics du Tonnerre et est appelé de façon assez appropriée, la Passe du Tonnerre. La trouée n'est pas une randonnée plaisante. Comme il s'agit de l'unique col, les brigands se concentrent sur lui, les monstres vivent autour et le temps rigoureux assure que personne ne passe un moment agréable dans les montagnes.

Ceux qui ont vu les Cornes des Tempêtes de près réalisent rapidement pourquoi on parle de cette chaîne en termes aigres et dans un souffle de malédiction. Elle s'enroule autour de la moitié du Cormyr, empêchant le royaume de s'étendre davantage au nord et à l'ouest. Les Cornes des Tempêtes sont déchiquetées, accidentées et complètement inhospitalières à quiconque excepté les créatures les plus vigoureuses.

Les pics des montagnes

Les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre sont inhabituels dans leurs formes et leurs apparences. Ils sont plus dentelés et plus abrupts que beaucoup d'autres chaînes.

Avec leurs pentes, ces montagnes sont exceptionnellement difficiles à traverser. Il n'y a que quelques cols à travers chaque chaîne et seulement une route dans toutes les Cornes des Tempêtes, la Grand-Route.

Beaucoup de rochers branlants de toute taille gênent en particulier le voyage. Les rochers, comme les pics, sont dentelés et pointus. Ils sont notoirement difficiles à briser, et poussent aux limites de son endurance quiconque exploite un gisement dans les chaînes.

Dans chaque chaîne, vous trouverez les plus grands pics qui détiennent des secrets connus seulement des dragons et des titans, et vous trouverez des petites collines rocailleuses, insignifiantes même pour une limace.

Les pics les plus imposants s'élèvent très haut au-dessus des autres montagnes de la chaîne. Ils surplombent les nuages et attirent naturellement l'attention des créatures les plus grandes et les plus magnifiques. En raison de cela, les pics les plus hauts ont vu le plus grand nombre de batailles par les êtres les plus puissants.

Ces pics inspirent aussi la chanson et la poésie qui ont formé des styles qui leur sont propres. Les vers sur les montagnes ont une saveur particulièrement distincte. Les bardes qui les chantent ne peuvent s'empêcher de vocaliser dans un timbre légèrement grave qui reflète la majesté des monts.

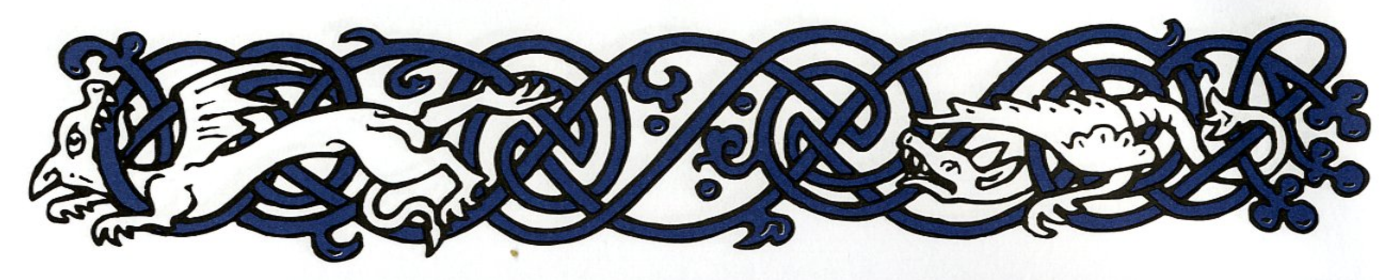
Cette beauté peut seulement être vue à distance. Peu de défilés serpentent à travers les chaînes. Y cheminer est une tâche ardue, c'est le moins que l'on puisse dire. À côté de l'évidente difficulté que représente le terrain, les chaînes sont pleines de tribus orques et de toutes sortes de monstres puissants qui accueillent les visiteurs.

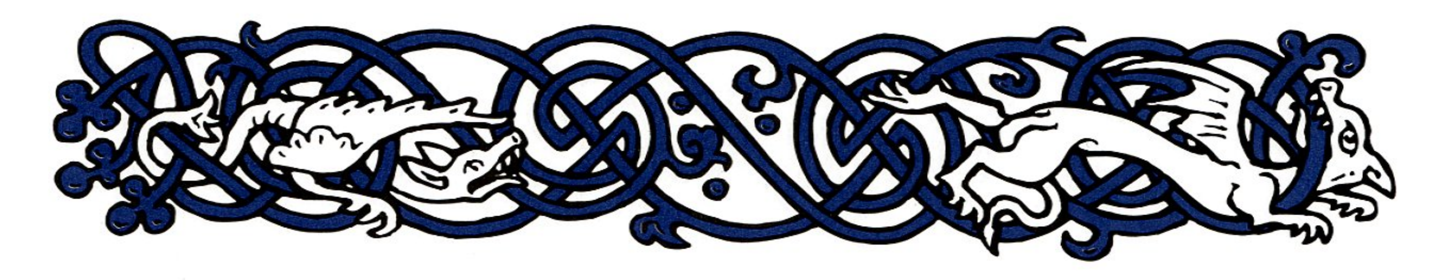
Les cités cachées

Les histoires des citées cachées dans les pics ne sont pas bien connues, gardées secrètes à cause de la distance.

De celles que je connais, la seule qui me vient à l'esprit est l'histoire d'une cité d'argent qui se trouve à la base d'une haute montagne. Toutes les histoires disent qu'elle se trouve entre Tilverton et la Passe du Tonnerre. Les fondateurs de la cité sont réputés être des moines qui recherchaient une paix intérieure ayant pour objet de leur accorder la capacité d'aller vers d'autres plans. Cette méthode de voyage surpasse les distances autorisées par les sorts magiques. Beaucoup de ces histoires moins connues tournent autour des capacités des moines à traverser les dimensions.







Les tempêtes atmosphériques

Les deux chaînes de montagnes partagent une caractéristique commune qui a donné naissance à leurs noms respectifs. Tout au long de l'année, quelle que soit la saison, elles sont tourmentées par les orages les plus terribles pour quiconque peut avoir la malchance d'y être pris.

Les tempêtes sont soudaines et puissantes. Elles soufflent de l'horizon sans avertissement, s'abattant sur les voyageurs épuisés qui luttent à travers les quelques défilés qui ont été reconnus.

Fréquemment, le temps dans les chaînes est tolérable, mais un vent souffle constamment — d'une brise légère à une forte bourrasque — qui teste la résistance des cordes maintenant les marchandises sur les chariots des caravanes. Si un orage arrive, il peut être vu loin à l'horizon — si un observateur peut s'arranger pour avoir une vue claire et dégagée. Même là, de tels nuages peuvent apparaître comme de légères bouffées inoffensives.

Cependant, le matin qui suit, un ciel couvert accueillera probablement le voyageur et il n'y a aucun doute quant à ce qui suivra dans peu de temps. En moins d'une demi-journée, les tempêtes arrivent en force.

Le ciel couvert apporte avec lui de puissants vents froids qui mettent à l'épreuve l'endurance des voyageurs. Les bourrasques dardent la peau et menacent d'arracher les vêtements protecteurs. Le froid est quelquefois assez glacé pour provoquer la mort de ceux qui n'ont pas de peaux ou de fourrures protectrices. La peau nue s'engourdit après seulement quelques minutes d'exposition.

En quelques heures, les tempêtes font leur entrée. Soudain, le ciel semble tomber. Les nuages qui l'avaient recouvert d'une étreinte glacée s'abattent au niveau des pics les plus bas. Des forces massives les poussent et les pressent sur les montagnes et sur celui qui est assez malchanceux pour être pris sur les imposants monts de pierre.

Le vent augmente en sévérité, à la fois en force et en froid. À ce stade, les rafales glaciales des tempêtes sont assez froides pour geler l'eau stagnante. Aux plus hautes altitudes, même l'eau mise à l'abri dans les outres gèlera, et le vent ici cause une morsure à laquelle seuls ceux qui ont une protection magique ou des vêtements de survie de première qualité peuvent résister.

Les vents annoncent l'arrivée de la violence. Se répercutant entre les pics, la tempête danse sur le sol. Le fait qu'elle se trouve dans les pics empêche quiconque de dire d'où elle vient et où elle va. Il y a seulement le grondement constant du tonnerre qui se répercute, menaçant d'assourdir tous ceux qui sont assez fous pour ne pas se boucher les oreilles et s'abriter profondément dans une grotte. Les coups de tonnerre sont aussi bruyants que les vibrations qui sont senties — aussi douloureusement — dans le torse et les côtes. Les dents s'entrechoquent au son des pas du tonnerre sur les pics.

Cet épisode du tonnerre est peu comparé à la véritable tempête de l'orage. Sans avertissement, un éclair frappe les sommets et les flancs des montagnes. De terrifiants coups de tonnerre frappent la roche noire des pics à partir des nuages déferlants. De rudes brûlures sont laissées, et si l'éclair frappait un chariot ou une personne, il n'en resterait rien. En plein air, aucune mesure n'empêchera quelqu'un d'être frappé par la foudre. Seul un abri profond dans une caverne ou une crevasse le fera. Même ceux qui avaient une protection magique ou ceux qui prétendaient avoir une affinité avec les éléments ont été réduits en cendres et dispersés.

Ce qui suit est un récit de première main sur une tempête, offert par Lars Kun, un marchand.

“Nous nous égarâmes de la Grand-Route. Cela faisait une lune entière que nous voyagions, essayant d'atteindre le Pont des Hommes Tombés aussi vite que nous le pouvions, car notre mission était urgente.

“La lune nous guidait bien, et nous étions persuadés que notre objectif serait bientôt atteint. Nous envisagions de camper au crépuscule. Alors, les nuages se déplacèrent dans le ciel et nous dissimulèrent complètement la lune. Brusquement, nous fûmes dans le noir complet.

“Alors nous sentîmes les vents. Ils prirent et soufflèrent quatre de nos six lanternes. J'admets que nous aurions dû rester calmes, mais notre vive inquiétude triompha de nous et nous nous écartâmes de la Grand-Route vers un terrain non cartographié où nous pensions qu'une grotte pourrait se trouver.

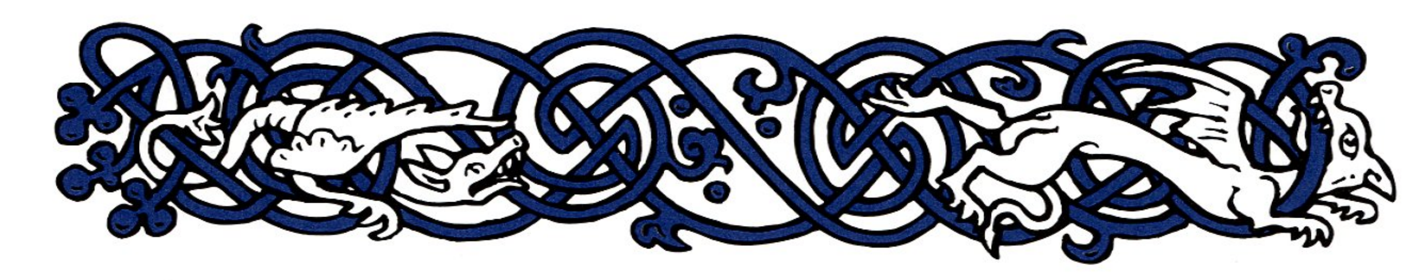
“Les vents devinrent brusquement plus froids et nous décidâmes d'établir notre campement là où nous étions plutôt que de trébucher dans le sombre espoir de trouver une fissure ou un surplomb. Nous devions vite établir le camp ou être pris dans la tempête sans aucun abri.

“Nous arrimâmes nos tentes avec des rochers et nous nous arrangeâmes du mieux que nous pouvions contre la direction du vent.

“Nous nous regroupâmes en couple et nous nous blottîmes ensemble pour la chaleur. Les vents griffaient nos tentes, essayant de trouver un accès pour nous atteindre. C'était comme si des harpies invisibles déchiraient la toile en







vociférant pour trouver une bouchée à l'intérieur. Le froid donnait des coups de couteaux à travers l'étoffe de nos tentes comme si elles étaient faites de soie. Je me sentais comme si je me trouvais dans un lac glacé en hiver. Mon compagnon et moi-même tenions solidement l'autre contre le froid et le vent. Notre tente commença à battre si fortement que nous pouvions à peine entendre les cris venant des autres tentes, cris qui étaient des prières frénétiques.

"Le froid empirait et nous entendîmes le tonnerre. Il sembla venir de l'est pendant quelques secondes et alors le son fut rapidement tout autour de nous. Des grondements terrifiants assaillaient nos oreilles. Nous perdîmes le contact avec les personnes des autres tentes et j'eus des problèmes à entendre mon compagnon.

"Je fus rempli par la réelle peur de savoir si nous serions capables de survivre. La tente était sombre, la lanterne avait été renversée et la flamme soufflée. Le tonnerre et le vent nous assaillaient de tous les côtés et transformaient les parois de notre tente en peau de tambour. La tempête martelait et claquait impitoyablement contre nos oreilles.

"Un éclat de lumière aveuglant et le craquement brutal qu'aurait fait le son d'une montagne qui se casse en deux nous submergèrent de terreur. Nous soulevâmes bêtement un des pans de notre tente pour voir ce qui s'était passé et vîmes qu'une de nos tentes avait disparu. Une tâche noire de cendres lessivée par la montagne était l'unique preuve du destin de mes compagnons. Tout autour de nous, les éclats constants des éclairs illuminaient les ténèbres. C'était une lumière plus vive et plus constante que la pleine lune qui nous avait précédemment guidés. Des éclats brillants et des coups de tonnerre forts et lointains nous agressaient. Un des nôtres partit en courant dans les rochers dans un accès de terreur. Son sort reste inconnu.

"Les pluies vinrent juste après ça, et mon compagnon et moi-même nous nous accrochâmes l'un à l'autre de peur d'être entraînés dans le flot. Nous ne savions pas à quoi nous attendre après cette terrible tempête. Avec nos cœurs qui s'emballaient et nos corps grelottants, nous nous débrouillâmes pour supporter la tempête sans devenir sourds ou fous de peur.

"La tempête dura jusqu'au matin. Nous vîmes les éclairs s'éloigner, puis le tonnerre et finalement le ciel noir. L'horreur fut remplacée par l'étreinte dorée du soleil.

"Nous avions perdu beaucoup d'équipement et plusieurs membres de notre groupe. La leçon la plus importante que j'ai tiré de cet accident est que de s'abriter dans une grotte est peut-être la seule façon d'éviter la colère de la chaîne de montagnes maudite."

Le temps dans les Cornes des Tempêtes

Les Cornes des Tempêtes subissent la majorité de leurs précipitations sur leurs versants orientaux. C'est aussi là où poussent beaucoup de plantes. Les vents soufflent presque toujours d'est en ouest dans les Cornes des Tempêtes.

La température des montagnes est fraîche la plus grande partie de l'année, particulièrement en haute altitude. Cependant, en été, la région près des Marais Reculés peut être extrêmement chaude et humide, et la chaleur peut éprouver l'endurance de tous ceux qui traversent cet endroit. La neige tombe en hiver sur toutes les Cornes des Tempêtes, mais seulement sur les plus hauts sommets.

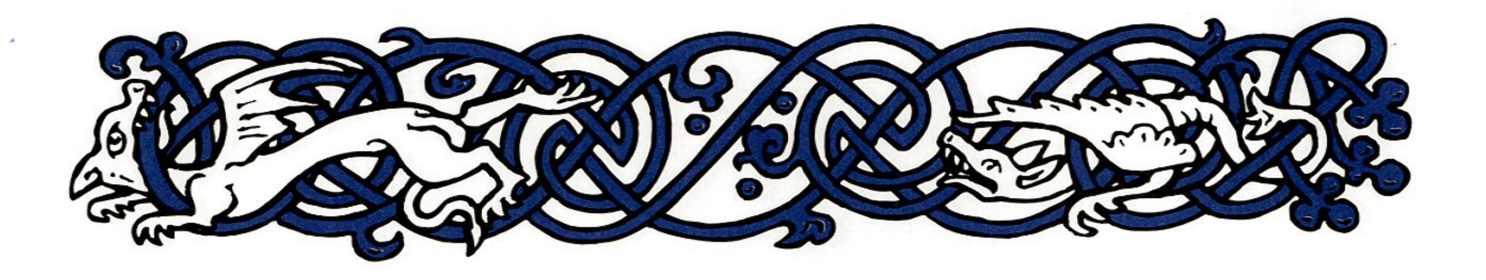
Le temps dans les Pics du Tonnerre

Deux styles de temps semblent influencer cette chaîne de montagnes. Les deux versants de la chaîne voient la neige aussi bien qu'un courant d'air soufflant sur la chaîne d'est en ouest, bien que le vent d'ouest soit beaucoup plus faible que le vent d'est. À cause de cela, une grande variété de plantes pousse sur les deux versants de la chaîne.

Les vents qui viennent dans les Pics du Tonnerre sont habituellement constants tout au long de l'année, rendant la température annuelle beaucoup plus fraîche que dans les Cornes des Tempêtes. Les hivers, spécialement dans les régions septentrionales des Pics du Tonnerre, peuvent être particulièrement froids et brutaux. Alors que la neige peut ne pas du tout tomber pendant l'hiver, cette dernière tombe suffisamment sur les plus hauts sommets pour provoquer de sérieux dangers pour ceux qui traversent la Passe du Tonnerre et la Passe de Tilver.

Les Pics du Tonnerre ont aussi des précipitations annuelles plus élevées que les Cornes des Tempêtes. Cette abondance d'eau forme la source de trois rivières principales qui coulent hors de la chaîne : l'Immerine, la Sembrelle et l'Arkhen.

Les Pics du Tonnerre sont aussi sujets à une plus grande érosion que les autres montagnes du Cormyr. Cela a eu pour conséquence quelques paysages et formations spectaculaires, notamment bien sûr au coucher du soleil. Vous trouverez une concentration de telles merveilles dans la région méridionale des Pics du Tonnerre près du Rocher du Nez Crochu et du Haut Val. Les paysages qui sont là-bas ont inspiré beaucoup de bardes à chanter l'éloge de cette beauté.



Règles spéciales pour les tempêtes et le temps

Conditions générales du temps

Le temps dans chaque chaîne de montagne peut être très imprévisible. Un jour peut commencer comme clair et ensoleillé le matin et être en dessous de zéro l'après-midi. Lancer sur les tables ci-dessous toutes les six heures de jeu pour déterminer quelles conditions sont en vigueur dans l'un ou l'autre massif montagneux.

État du vent

Résultat du d6	Conséquence
1	Calme, 0 km/h
2	Brise légère, 8-16 km/h
3	Bourrasque, 0-80 km/h
4	Grand vent, 48-64 km/h
5	Vent fort, 80 + km/h
6	Tempête*

* Voir la section de la tempête pour en déterminer les effets.

Bourrasques de vent : Les bourrasques sont caractérisées par des périodes de brises calmes durant 1d10 minutes suivies par de courtes rafales de vent fort durent 1d10 minutes.

Grand vent : Les conditions d'un grand vent rendent difficiles les voyages en montagne. Tout mouvement est réduit de moitié.

Vents forts : Les vents forts peuvent renverser des personnages. Ceux avec une Force inférieure ou égale à 15 doivent réussir des tests de Force pour rester debout contre le vent. Le déplacement est réduit de 75%.

Températures en montagne

Généralement, les températures dans les montagnes baissent avec l'altitude. Plus l'on va haut, plus il fait froid. Lors d'une tempête, la température peut changer de façon dramatique à cause des courants d'airs massifs qui entrent rapidement. La table des états des températures d'une tempête montre de combien la température change pendant une tempête. Le MD aura besoin de déterminer une température de départ basée sur la saison de l'année et l'altitude des personnages quand la tempête frappe. Les températures tendent à prendre une inclinaison légèrement plus radicale vers le froid plutôt que vers le chaud à cause des effets de l'altitude. Évidemment, quand la température chute en dessous de 0° C, les précipitations pendant une tempête se changent en neige fondue, en pluie glaciale ou en neige.

États des températures d'une tempête

Résultat du d6	Conséquence
1	Beaucoup plus chaud, +1d12° C
2	Plus chaud, +1d6° C
3-4	Pareil, plus ou moins 1d2° C
5	Plus frais, – (1d6 +3)° C
6	Plus froid, – (1d20 +4)° C

Violence de la tempête

Quand une tempête est indiquée par la table de l'état du vent, les personnages ont un temps violent avec toutes les caractéristiques habituelles (grondements du tonnerre, forte pluie etc.). La violence de la tempête est indiquée par le nombre de fois que la foudre frappe près du groupe. Pour le déterminer, lancez 1d10. Le résultat indique combien d'éclairs ont une chance de frapper les PJ dans les 15 prochaines minutes (lancez une fois toutes les 15 minutes de temps de jeu pour la durée de la tempête). Pour chaque éclair qui a une chance de toucher, lancer une attaque contre un PJ choisi aléatoirement. Les éclairs ont un TAC0 de 18 et infligent 3 à 36 (3d12) points de dégâts. Notez que certains matériels rendent un PJ plus sensible aux attaques de la foudre. Les personnages en armure de métal, notamment l'armure de plates, et ceux qui portent des armes d'hast sont particulièrement menacés. Contre de tels personnages, la foudre est considérée comme ayant un TAC0 de 9 et cause 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Précipitations

Une énorme quantité de pluie accompagne les tempêtes. Les pluies sont toujours diluviennes et obstruent la vision, la réduisant à 3 mètres.

Durée de la tempête

Les tempêtes durent de 15 minutes à 1 heure. Lancez un 1d4 pour déterminer combien de tranche de 15 minutes la tempête dure.



Seconde partie : La vie ordinaire dans les montagnes



Avant de démarrer une discussion en ce qui concerne les créatures bizarres, significatives et hautes en couleurs qui habitent les Pics du Tonnerre et les Cornes des Tempêtes, il faut établir une fondation sur laquelle on peut construire. Cela parce que l'on ne parle pas de l'inhabituel sans parler de l'habituel afin que la différence entre les deux se fasse plus clairement.

Ce chapitre traite de la vie des plantes et des animaux dans les chaînes de montagnes. Il détaille ce que l'on peut trouver si on ne rencontre jamais un monstre infâme ou une créature légendaire d'un autre plan. Ceux-ci sont les choses que tout le monde verra, entendra, sentira et affrontera tous les jours. Ce texte est important à cause du savoir qu'il transmet. Avec lui, vous serez mieux équipés pour résister aux épreuves naturelles des deux chaînes de montagnes du Cormyr.

Flore

La quantité et la diversité de la végétation dans les montagnes sont importantes. Un nombre de facteurs influence ce qui pousse où, mais chaque plante a une fonction dans l'écosystème.

Le facteur le plus important lorsque l'on discute de la flore dans les montagnes est l'altitude. En général, plus l'altitude est élevée, moins on rencontrera probablement de vie végétale.

À des altitudes plus basses, la flore ressemble au fond à celles des milieux non montagneux environnants. Les Pics du Tonnerre à proximité de la Forêt d'Hullack sont eux-mêmes très boisés jusqu'à la lisière supérieure de la forêt. En fait, si ce n'était la pente graduellement escarpée, un voyageur ne réaliserait jamais qu'il marche sur une montagne. De même, les Cornes des Tempêtes — près des Marais Reculés — grouillent d'espèces qui ne requièrent pas le riche environnement marécageux et qui peuvent survivre sur le sol relativement aride des montagnes.

Plus l'altitude augmente, plus la taille et la fréquence des plantes diminuent. Les arbres deviennent plus petits, en particulier ceux près de la limite supérieure de la forêt, et les plantes deviennent minuscules.

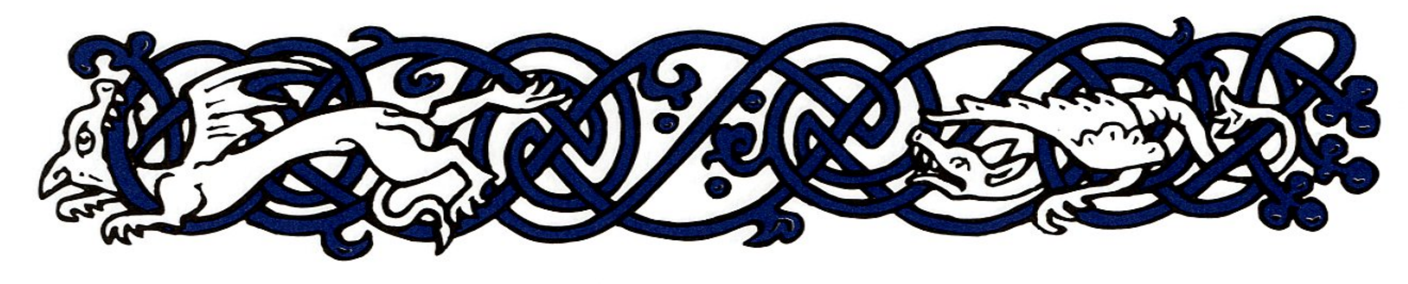
Au-dessus de cette lisière, qui est généralement le point où seules les mousses et la toundra poussent, des fleurs hautes de 2 à 3 centimètres sont quelquefois trouvées. Chaque niveau d'altitude possède des plantes qui lui sont propres.

Produits végétaux remarquables

Beaucoup de plantes trouvées dans les montagnes ne sont généralement pas situées dans d'autres régions. La raison pour laquelle elles y poussent si bien est à cause de l'air raréfié et de l'exposition accrue au soleil.

Fleur de bovène : C'est une petite fleur qui a de minuscules pétales rouges et violet clair et des tiges très fines. Elle pousse de la même façon qu'une mauvaise herbe et peut être trouvée partout. Mais elle ne peut pas bien se reproduire — elle ne se répand jamais sur une grande superficie, revendiquant plutôt quelques dizaines de mètres carrés ici et là. La plante est utilisée dans la fabrication de potions conçues pour tranquilliser les humains. De tels élixirs sont aussi très efficaces contre les gobelours. La boisson faite avec cette plante a un effet sédatif modéré et elle ne convient pas très bien pour endormir les gens contre leur volonté. Les gobelours sont l'exception. Si la potion est glissée dans leur bière, ils s'endormiront presque assurément dans les minutes qui suivent.

Feuille de quirine : Cette feuille brun rougeâtre est trouvée sur de petits arbres appelés quirines près de la lisière supérieure des forêts des versants orientaux des Pics du Tonnerre. La feuille est aussi utilisée dans les potions, et quand elle est combinée avec certains produits chimiques et est absorbée, elle a pour effet de changer le tempérament du buveur. Généralement, l'effet est inverse à l'humeur dans laquelle est le buveur. Les gens tristes deviendront gais, les gens en colère se calmeront. La potion n'a jamais



été faite assez forte pour que quelqu'un se conduise ou se sente complètement différent de sa nature. Par exemple les gens bons ne commencent pas brusquement à penser ou à promulguer des actes mauvais. Toutefois, la feuille est un élément essentiel d'un élixir qui peut aider dans le traitement des personnes dérangées et elle est utilisée pour arrêter un combat de bar ici ou là.

Écorce de turisse : C'est un agent soignant efficace. L'écorce est très résistante et difficile à enlever du turisse que l'on trouve au sommet de la lisère supérieure des forêts des deux chaînes de montagnes. Cependant, son arrachage en vaut la peine. L'intérieur de l'écorce est couvert d'une sève qui, quand elle est appliquée sur les plaies, aide à leur cicatrisation. Bien que l'effet sur une blessure soit difficilement aussi rapide qu'un soin magique, l'usage de l'écorce avec le temps empêche les cicatrices.

En plus des plantes inhabituelles, vous pouvez apprécier une pléthore de plantes majestueuses magnifiquement colorées avec des grandes feuilles, des fleurs délicates et des tiges assez fortes pour être tissées en vêtement. Une grande variété de fruits et de plantes comestibles fournit la nourriture pour tous ceux qui vivent à côté des montagnes.

Règles de produits végétaux

Fleur de bovène

Cette fleur, quand elle est réduite en poudre et mélangée à une boisson, endormira quelqu'un en un nombre de minutes égal à la moitié de la Constitution de l'individu. Par exemple, une personne avec une Constitution de 18 s'endormira en neuf minutes. Le sujet restera endormi pendant 1d10 minutes et peut être réveillé par tout stimulus plus fort qu'une conversation normale.

Feuille de quirine

Quand elle est réduite en poudre et mélangée à une boisson, la feuille changera l'humeur du sujet au bout d'un nombre de minutes égal à la Constitution du sujet plus 1d10 minutes additionnelles.

Écorce de turisse

La sève soignera en une nuit toute blessure qui a occasionné moins de 4 points de dégâts. De plus, elle soignera les cicatrices causées par des armes normales au double de la vitesse habituelle, laissant la peau sans marque. Toutefois, elle ne peut empêcher les balafres causées par des armes magiques

Épices

Les régions inférieures des deux chaînes de montagnes abritent des plantes inhabituelles qui peuvent être pilées et transformées en épices. Ces épices peuvent quelquefois être difficiles à trouver, mais des poches et des régions cachées existent où chaque épice décrite ici peut être trouvée en abondance.

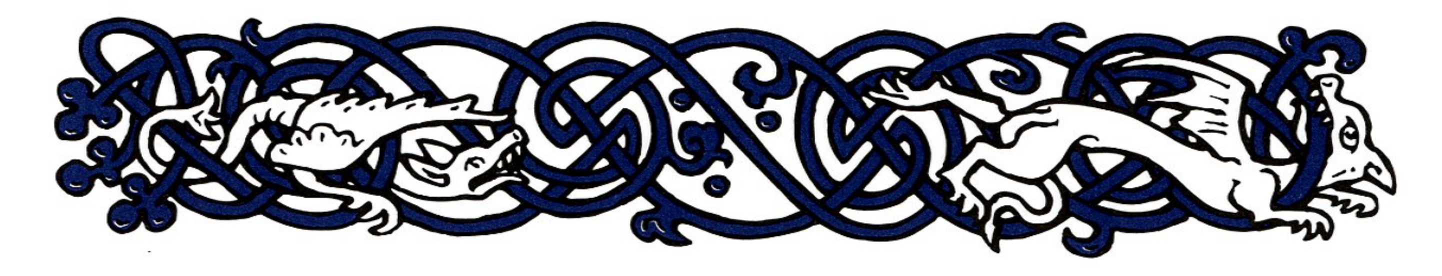
Ateris : L'ateris est une bonne amie pour ceux qui voyagent vers Marsembre pendant les mois les plus chauds. Cette épice produit un fort parfum qui s'accroche et qui persiste sur les vêtements à la différence de tout ce que j'ai rencontré jusque-là. La plante est laide et épineuse, de couleur brune et couverte de poils solides et pointus sur presque toute sa longueur. Mais elle possède un bourgeon dans sa fleur épanouie qui détient une puissante fragrance. Ce bourgeon sécrète une substance invisible, presque intangible ; si un bourgeon est alors tamponné ou essuyé sur une surface, cette surface sentira bon pendant environ deux jours. L'ateris a une utilisation particulière quand on a besoin de s'aventurer dans une zone qui sent particulièrement mauvais. Une petite application sous chaque narine masquera tout dans l'air, laissant seulement percevoir l'odeur suave de la plante. Je pourrais comparer cette odeur aux roses, mais avec seulement une nuance du musc qu'ont beaucoup de roses. L'ateris est beaucoup plus suave et plus puissante.

Cependant, des précautions doivent être prises pour ne pas mettre des morceaux ou de la poussière du bourgeon à l'intérieur des narines. Les particules surchargeront probablement le nez et causeront une sensation brûlante. Cela m'est arrivé une fois, mais en faisant pénétrer de force de l'eau dans mes narines (ce n'est pas une mince affaire) cela m'a beaucoup aidé. Malheureusement, j'ai perdu mon odorat pour le reste de la journée.

J'ai seulement rencontré une seule personne, un humain, qui est allergique à la plante. Quand il l'appliqua sous ses narines, son visage se couvrit de terribles rougeurs qui durèrent pendant une semaine. À part ce malheureux individu, je n'ai pas rencontré de difficultés avec la fragrance et je garde une poignée de bourgeons à l'abri dans une fiole avec un bouchon de liège. Même ôter le bouchon pendant quelques secondes est quelquefois suffisant pour débarrasser une pièce des mauvaises odeurs.

Malheureusement, les bourgeons ne durent pas très longtemps après avoir été enlevés de la plante. Le plus longtemps que j'ai pu conserver un bourgeon dans une fiole bouchée est deux semaines.





L'ateris pousse naturellement dans beaucoup de zones des Pics du Tonnerre près de Tilverton. Quand un plant de ces plantes s'empare d'un flanc de coteau aux pieds des montagnes, l'odeur portera facilement à quatre ou cinq kilomètres. Les plantes ne sont pas terriblement difficiles à trouver — en particulier si on a un bon nez ou un vent favorable.

Bentilène : La bentilène est une épice qui a été rendue célèbre par un des restaurants les plus chers d'Arabel. On la trouve seulement dans les étendues orientales des Cornes des Tempêtes, mais est aussi cultivée par le restaurant, bien que l'endroit soit jalousement gardé secret. Cette plante apparaît comme une petite fleur à tige fine qui porte une minuscule baie brun rouge. Cette baie, quand elle est pulvérisée, fait une merveilleuse poudre qui améliore considérablement le goût de beaucoup de boissons, y compris l'eau. Quand elle est ajoutée à un liquide, elle se dissout et apporte une teinte rosée aux boissons non alcoolisées et fait virer au rouge les boissons qui contiennent de l'alcool. Quel que soit le goût pour lequel la boisson est réputée, il viendra sur la langue en plus grande quantité. L'épice a une légère odeur qui se dissipe rapidement.

Toutefois, consommée sous sa forme d'origine, la poudre a un violent goût amer qui peut même rendre malade. Si vous êtes dans la partie orientale des Cornes des Tempêtes et qu'une faible odeur remplit vos narines, c'est que vous êtes à proximité d'un plant de bentilène. Les baies non écrasées de ces plantes valent deux pièces d'argent cormyréennes la livre. Les marchands connaissent des endroits à Marsembre et à Suzail où les baies se vendront plus cher.

Maxoris : Le maxoris est le conservateur préféré des caravanes qui appartiennent à une petite compagnie marchande implantée à Proskur. Le maxoris est une poudre blanche semblable au sel ; cependant, il a des grains assez gros et une légère odeur de musc. La viande couverte et emballée dans du maxoris restera conservée pendant de nombreuses semaines, plus longtemps que la viande conservée dans du sel ou avec d'autres épices. Les plus gros grains de l'épice s'enlèvent facilement de la viande qu'ils couvrent.

Toutefois, cette épice a un défaut associé à son avantage. Peu importe la minutie avec laquelle la viande est nettoyée, elle aura un goût de moisi. Ce goût n'est pas tout à fait déplaisant mais il diminue le parfum naturel de la viande.

Quelques personnes ont une aversion particulière pour le goût maxoré, aversion assez importante pour les empêcher de manger de la viande conservée avec.

Ce goût déplaisant l'a jusqu'ici empêché de devenir un succès commercial pour ceux qui l'utilisent, mais il a ses utilisations et ses adeptes. Le maxoris est plus fréquemment utilisé par des voyageurs qui doivent s'aventurer sur de grandes distances, qui veulent toujours apprécier une saine portion de viande durant leurs périples et qui n'ont pas ou qui ne veulent pas avoir l'opportunité de chasser.

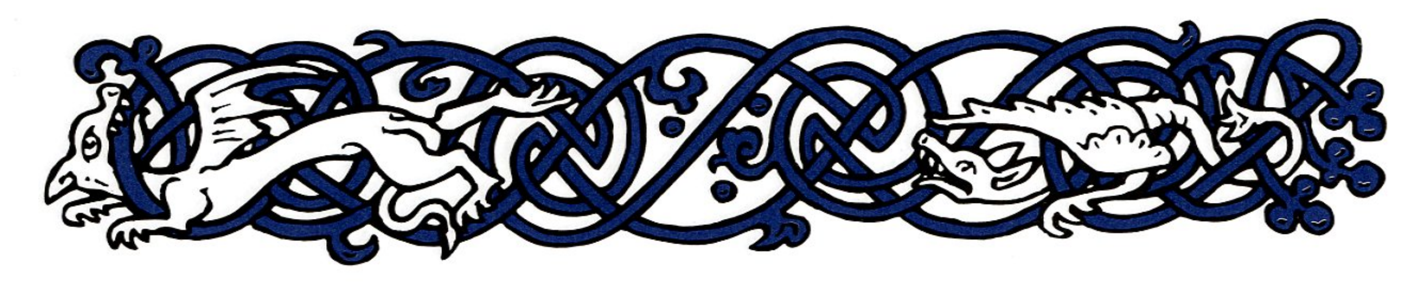
J'ai entendu dire que les explorateurs arctiques sont particulièrement friands de maxoris. Dans les régions froides, de toute façon, beaucoup de choses sont insipides.

Le maxoris est en fait la graine du maxorier qu'on trouve presque exclusivement le long de la partie sud des Cornes des Tempêtes, près des rives de la Cuve. Elle pousse aussi près de Proskur, le long de la Cuve. Vous reconnaissez le maxorier à sa taille d'une hauteur d'épaule et aux longues feuilles minces et tombantes qui sont presque comme des fougères. Les graines sont contenues au sommet, à l'intérieur du bulbe. Dix plantes sont nécessaires pour produire assez de maxoris pour emballer complètement une livre de viande fraîche.

Pérale : La pérale est une plante rampante et collante qui est partout le fléau des cultivateurs et des jardiniers. Elle pousse sur le sol et étouffe complètement les autres plantes à leurs bases. Seuls les arbres avec un diamètre supérieur à seize centimètres peuvent résister aux assauts de cette plante rampante.

Alors que la plante est mortelle pour les autres plantes, elle contient une sève qui est utile aux humanoïdes. La sève est collante et sucrée, tout comme le miel, et fait un merveilleux ingrédient culinaire, mais seulement quand une petite quantité est utilisée. Elle est plus recherchée pour ses propriétés adhésives. Une pointe de cette matière est suffisante pour sceller des enveloppes ou d'autres petits objets. La colle dure jusqu'à une semaine avant de se cristalliser et de tomber en poussière.

Cette colle est chère parce que ces plantes rampantes sont difficiles à faire croître. Les plantes produisent seulement de la sève quand elles sont au milieu d'autres végétaux. La sève doit jouer un rôle dans la capacité de la plante à étrangler. Il faut trois saisons de croissance consécutives à une plante pour produire suffisamment de sève pour rendre sa culture valable. Tous ces efforts font



qu'elle est à la mode chez les riches. Une personne, en particulier un marchand, qui est capable de délivrer un pli avant que la glu n'ait cristallisé, est quelqu'un de compétent, avec des relations et digne de respect.

Faune

Comme dans beaucoup de régions de Féerûne, la faune dans les montagnes du Cormyr inclut la faune naturelle et les créatures monstrueuses. Je traiterais des animaux en premier lieu ; les monstres nécessitent un chapitre à eux seuls. Si seulement il était si simple de les écarter dans la vie comme sur le papier…

Animaux des collines

Les collines qui forment les contreforts des montagnes ont leur part d'une abondante faune. Cette faune n'est pas vraiment différente de celle qu'on trouve sur n'importe quel autre coteau. Mais l'effet que les animaux ont sur ceux qui vivent près des collines vaut la peine d'être mentionné.

Il y a beaucoup de piégeage d'animaux ces dernières années et une demande particulière pour les marsupiaux tels les opossums. Il est devenu en vogue pour les gens d'arborer des bourses faites avec des poches de marsupiaux et d'autres créatures à poils soyeux. Je ne suis pas partisan de l'abolition complète du piégeage ou de la chasse, mais le concept de mettre mes pièces dans une bourse qui a naguère contenu des bébés me dérange. Je ne comprendrais jamais entièrement le raisonnement de "l'élite" adepte de la mode à tout prix.

La chasse et le piégeage des animaux des collines ont également augmenté et ont étendu leurs actions à presque tout ce qui a de la fourrure. Cela a eu pour conséquence de réduire la population locale des petits animaux qui servent normalement de nourriture pour des créatures plus grandes. Avec l'élimination de leurs sources de nourriture, ces animaux se sont aventurés plus près des petites villes et des villages pour rechercher la nourriture — peut-être ont-ils été attirés là par l'odeur des carcasses de leurs proies habituelles.

Les peaux sont un commerce étonnement populaire dans les villes comme Espar, Waymoute, Suzail, Grondepierre et Tilverton car elles sont les plus proches des régions des collines dans lesquelles vivent les animaux les plus en vogue.

Animaux fouisseurs

Comme les montagnes des Cornes des Tempêtes et des Pics du Tonnerre sont faites de roche, les animaux fouisseurs sont rares. Les collines autour des montagnes ont beaucoup de dépôts de terre et de sols meubles dans lesquels toutes sortes d'animaux fouisseurs font leurs tanières.

Il est important de mentionner ces animaux car eux aussi ont un impact sur la vie autour d'eux — en particulier au Rocher du Nez Crochu, une passe dans la région méridionale des Pics du Tonnerre. Ces créatures servent la seule explication raisonnable de quelques événements récents.

Le Grand Marécage se trouve juste au sud de la passe. Apparemment, beaucoup d'animaux fouisseurs ont en fait creusé leurs tunnels dans le marécage. Leurs tunnels se remplissent rapidement avec l'eau de ce dernier et aussi avec la boue et les animaux creusent plus loin dans la direction opposée. Malheureusement, la boue a aussi tendance à couler dans les tunnels et a pour conséquence de créer de grands bassins de boue marécageuse fétide accumulée dans les régions du Rocher du Nez Crochu.

Cela a attiré toutes sortes d'insectes et d'ignobles créatures, et, dans quelques autres endroits le long de la passe, cela a légèrement changé l'environnement, le rendant beaucoup moins hospitalier qu'il ne l'était jadis. Pourquoi y a-t-il une bonne quantité de fouisseurs autour du marécage et pourquoi les forages ont dramatiquement augmenté, je ne le sais pas. J'ai émis l'hypothèse qu'il peut y avoir une menace dans le pays des collines des Pics du Tonnerre qui a chassé les pauvres animaux au sud, vers le marécage.

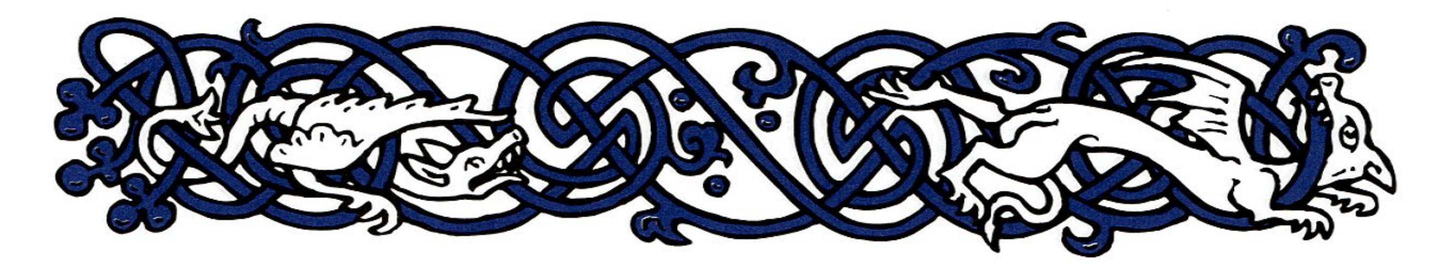
Animaux terrestres

Cette catégorie de faune plutôt grande s'applique aux créatures qui vivent non seulement dans les montagnes et les collines mais aussi à celles qui vivent dans les plaines et voyagent dans les montagnes.

Les Cornes des Tempêtes s'enorgueillissent d'une grande population de tels animaux, principalement en raison de la sécurité que fournit la forêt royale. Le cerf est l'animal important le plus souvent rencontré par les voyageurs sur la plaine près des Cornes.

Ours noirs

Bien que ce ne soit pas une créature inhabituelle à trouver dans les régions inférieures des deux chaînes de montagnes, l'ours a quelques effets intéressants sur les



autres animaux vivant dans les chaînes et qui ont besoin d'être mentionnés.

L'ours noir est l'espèce d'ours la plus fréquemment rencontrée dans les deux chaînes. Ils ne constituent pas une menace pour la civilisation, pas plus que l'activité des humanoïdes semble menacer l'espèce. Toutefois, on a découvert récemment qu'un prédateur encore non identifié a choisi l'ours noir comme l'une de ses sources alimentaires essentielles.

Des carcasses d'ours noirs sont régulièrement découvertes par les montagnards dans les Pics du Tonnerre près du Rocher du Nez Crochu. Les cadavres ont été terriblement mutilés et la plus grande partie de la chair a été dévorée par des mâchoires massives et puissantes équipées de longues dents pointues.

Le type de créature qui peut faire cela est un mystère, car aucun animal connu n'a un penchant pour les ours noirs.

Les ours noirs sont techniquement omnivores, étant capables de manger d'autres animaux, des noisettes et des baies. Mais la végétation est leur nourriture principale. Les petits animaux sont habituellement des cibles d'occasion pour l'ours. Ils mangent rarement des choses d'une taille d'humanoïde.

Ours des cavernes

Plus étrange, il n'y a eu aucune découverte d'ours des cavernes dans un tel état de mutilation. Si une créature vivait dans les montagnes et avait un goût pour l'ours, il semblerait que les ours des cavernes seraient une cible naturelle privilégiée car ils restent généralement à un endroit et peuvent être facilement accessibles.

Une partie de la raison voulant que les ours des cavernes soient épargnés peut avoir à faire avec le fait que les géants des pierres ont un penchant pour les ours des cavernes et les utilisent régulièrement pour garder leurs repaires ; et aussi que les géants prennent soin de leurs animaux familiers.

Excepté en compagnie des géants des pierres, on trouve rarement les ours des cavernes dans chacune des deux chaînes de montagnes. S'ils sont courroucés, ils peuvent être des combattants féroces et compétents, même sans entraînement. S'ils sont entraînés, ils n'hésitent pas à attaquer quelque chose de plus grand et à l'aspect plus féroce qu'eux.

Les ours des cavernes sont aussi omnivores, mais leur régime penche lourdement vers la chair, faisant d'eux des gardes naturels.

Ours bruns

Les ours bruns ont été chassés en grand nombre par les humains et les demi-humains durant les quelques années passées, à cause de la nouvelle industrie de Grondepierre. Il est à mode pour quelques-uns à Grondepierre de créer des vêtements d'extérieur en peau d'ours. Les acheteurs essentiels de ces vêtements sont des voyageurs qui traversent Grondepierre et le Haut Val en entrant et en sortant du Cormyr. Ce sont ces chasseurs qui étaient en train de réunir des peaux qui découvrirent la plupart des mystérieuses carcasses des ours noirs.

L'ours brun a un goût plus prononcé pour les petits animaux que l'ours noir, mais autrement leurs régimes sont identiques. Les ours bruns sont plus facilement agités que les ours noirs et attaquent probablement plus les humanoïdes. Alors qu'un ours des cavernes mangera probablement sa proie, l'ours noir habituellement la mutilera et la laissera mourir.

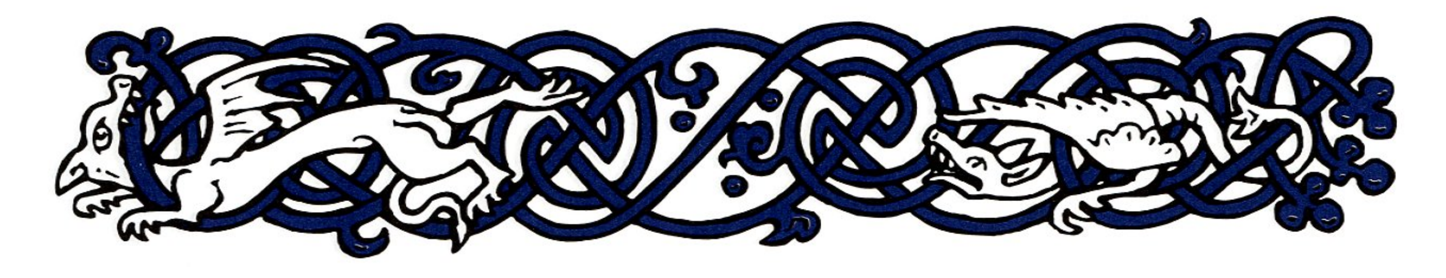
Faune montagnarde

Chaque chaîne de montagnes a une grande population de vie sauvage qui existe aux plus hautes altitudes, survivant avec n'importe quelle plante à la lisière supérieure de la forêt et au-dessus. Ces animaux sont robustes, capables de résister aux températures froides, aux grands vents et aux régimes de fourrages les plus maigres.

Moutons rouges

Le mouton rouge est une des créatures les plus inhabituelles de cet acabit et est ainsi appelé à cause de la teinte brun rouge de ses poils laineux. Il est trouvé habituellement dans les Pics du Tonnerre.

Ce sont des croisements bizarres entre des moutons et des chèvres. Ils mangent des plantes mais ils sont connus pour manger de la viande cuite. Toutefois, ils n'ont jamais été vus en train de manger de la viande crue. Un grand troupeau de moutons rouges vit dans les Pics du Tonnerre le long des rives de la Sembrelle. Les voyageurs de la région remarquent que des centaines de moutons rouges peuvent y être en même temps, tous se massant pour la luxuriante verdure qui pousse le long des rives de la rivière. Quand on les approche, la horde se sauve rapidement vers les Pics du Tonnerre, cherchant le versant le plus abrupt qu'ils peuvent. Avec une agilité stupéfiante, ils escaladent le versant et se réfugient sur les plus petites saillies.



Hélas, ils sont vraiment faciles à chasser, car un carreau d'arbalète ou une flèche bien ajustée peut débusquer même le mouton rouge le plus inaccessible. Dès qu'ils trouvent leur saillie, ils semblent rechigner à bouger davantage, considérant leur sanctuaire assez sûr. Ces cibles immobiles sont des coups faciles même pour des archers débutants. Le poil des moutons rouges est extrêmement rude et résistant, presque au point d'être laineux. Leur manteau est un matériau merveilleux pour des capes hivernales et autres vêtements protecteurs. Il est chaud, facile à filer quand on utilise les techniques appropriées et (à la différence de la laine des moutons communs) il ne sent pas quand il est humide. De plus, il est inhabituellement résistant à l'humidité. Les couvertures de moutons rouges sont aussi en grande vogue et se vendent bien à Tilverton.

Yacks sauvages

Le yack sauvage est une autre créature inhabituelle des Pics du Tonnerre. Le yack réside principalement dans les étendues septentrionales des Pics du Tonnerre, au nord de la Passe de Tilver. On les trouve aussi sur les sommets les plus hauts et au sud des Pics du Tonnerre.

Je fais le distinguo entre le yack sauvage et le yack domestique parce qu'il y a des différences significatives entre eux. On ne trouve habituellement pas le yack dans chacune des deux chaînes de montagnes, aussi est-il rare d'y rencontrer des yacks domestiques. Encore que les fermiers à Grondepierre et à Kulta ne jurent que par leurs animaux, prétendant que ce sont des bêtes de somme supérieures. Ces yacks domestiques sont très calmes et tranquilles et font vraiment des porteurs placides.

Mais les yacks trouvés dans les sommets, ceux qui ne sont pas corrompus par l'influence de la civilisation, sont des bêtes sauvages avec le feu dans leurs cœurs. Ils ont l'habitude d'étudier les nouvelles choses ou d'errer dans les campements. Ils se collent ensembles et considèrent tout ce qui est aussi grand ou plus grand qu'eux comme une menace. Quand on les affronte, ce qui pour eux peut signifier un voyageur se tenant simplement sur un coteau en train de regarder le troupeau, le groupe entier de yacks, en infériorité numérique ou non, charge pour attaquer.

Leurs grandes cornes et leur course agile et habituée au terrain rocailleux font d'eux une réelle menace pour les gens. Une fois que la charge a commencée, plusieurs choses peuvent se produire. Les yacks peuvent charger et ne pas s'arrêter, se jetant avec impétuosité vers la menace. Ils peuvent charger juste une fois, puis fuir à grande vitesse ou ils peuvent charger, attendre puis charger de nouveau. Le comportement des yacks m'a été difficile à saisir, même après avoir entendu de nombreux témoins oculaires m'exposer les attaques dont ils ont été victimes.

Les yacks sauvages changent de lieu avec la saison. Pendant l'été, ils restent dans les plus hautes régions des pics, essayant de trouver de la neige. Ils mangent tout ce qui pousse là-haut et s'aventurent aussi en bas des pentes là où sont les plantes luxuriantes, mais seulement pendant les crépuscules les plus frais et à l'aube. Pour l'hiver, ils vont vers les vallées les plus chaudes des Pics du Tonnerre et voyagent quelquefois le long des rives de tout cours d'eau qui n'est pas gelé.

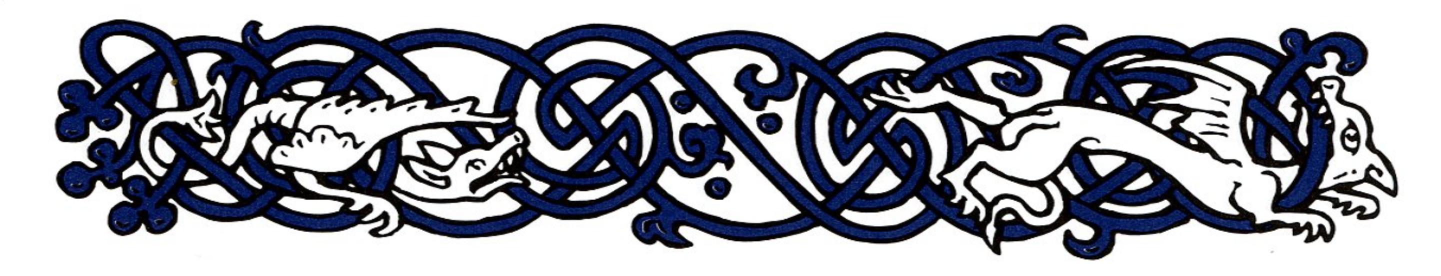
Les yacks sauvages ont un épais manteau de fourrure qui est hautement protecteur. Il est extrêmement chaud et permet au yack de survivre aux blizzards avec une relative aisance. Quand il est pris dans un blizzard, le yack tourne son postérieur face au vent, sur quoi il attendra simplement que le vent se calme puis continuera son chemin.

Ce comportement, qui est même présent chez les yacks domestiques, a eu pour conséquence l'expression "marcher en yack" et de ses variations parmi les habitants de Grondepierre et de Kulta. Cela veut dire "éviter le danger ou les dissensions". Elle est aussi utilisée pour se référer aux bourgmestres qui refusent d'écouter le point de vue des fermiers ou qui semblent ignorer les questions pressantes. Quand cela se produit, les fermiers commencent à parler des "yacks" qui sont en poste.

Serows

Le serow est une créature rare trouvée dans les régions méridionales des Cornes des Tempêtes. Ils apprécient le temps le plus chaud qu'ils puissent trouver, et par conséquent ils ne s'aventurent pas du tout très loin vers le nord. Cependant, des voyageurs dans la région, en particulier à proximité du littoral du Lac des Dragons, les observeront probablement.

Les serows sont de petites créatures semblables à des chèvres qui ont des cornes comme des dagues. On peut les trouver pratiquement à toutes les altitudes dans cette région, bien qu'ils tendent à rester dans les zones de végétation drue — ce qui les limite aux niveaux les plus bas.



Les serows peuvent être particulièrement utiles pour aider les voyageurs. Ils aiment s'abriter dans des cavernes car ce sont des défenses efficaces contre les éléments qui sont toujours fraîches et sont généralement à l'abri de certains prédateurs (les aériens en particuliers). Suivre un serow à sa caverne peut être une mesure qui sauvera un groupe de voyageurs d'un orage qui approche.

Malheureusement, les serows n'admettent pas de créatures étrangères dans leurs cavernes. Quiconque tente d'y entrer sera probablement attaqué par le mâle dominant du groupe. Toutefois, si ce dernier est défait, le visiteur sera considéré comme supérieur et autorisé à s'abriter dans la caverne sans être harcelé. Par mon expérience, endormir un serow est la meilleure façon de le vaincre. Un simple sort de *sommeil* lancer sur le chef fait preuve de suffisamment de supériorité pour le reste du groupe. Le mieux est de le faire le plus tôt possible car les serows respectent les victoires rapides.

Lions des montages

Je serais négligent de ne pas mentionner les grands félins qui habitent les Cornes des Tempêtes. Ces dernières années, la civilisation a empiété davantage sur eux. Le plus grand nombre d'entre eux vit encore dans les montagnes, en particulier dans les parties septentrionales des Pics du Tonnerre. Mais il y a une augmentation de ceux qui déclarent les avoir vus plus près des villes et villages.

Cela laisse supposer que la population de leurs proies naturelles, des petits animaux, a été réduite dernièrement. Une partie de la raison à cela peut être la bête éclipsante qui attaque dans la région de la Passe de Tilver des Pics du Tonnerre. Comme les lions vinrent (ou fuirent) de cette région et allèrent vers le sud, ils rencontrèrent davantage de civilisation et par conséquent un accès plus facile à la nourriture. Ils ont aussi été vus s'aventurant dans les parties orientales de la Forêt d'Hullack, cherchant à manger les réserves de nourriture des groupes d'extermination des monstres.

Loups

Le Cormyr, comme tous les royaumes, a des animaux qui semblent résister sans consommer beaucoup de nourriture, soit parce que leurs proies sont peu abondantes, soit à cause de l'empiétement de l'homme. Ces animaux verront rarement une "bonne année" quant à leurs réserves de vivres ou l'augmentation de leur rayon d'action.

Les couguars étaient habitués à être contrariés par beaucoup de fermiers, de bergers et de propriétaires d'élevages cormyréens à cause de leurs incursions. Les loups des montagnes occupent maintenant cette position. Ils vivent dans les basses régions des Cornes des Tempêtes près de la forêt royale et aussi dans les Pics du Tonnerre près de Tilverton. Ils descendent des montagnes pendant la nuit et se nourrissent des animaux des fermes.

Un effort de chasse officielle contre les loups va probablement bientôt être décrété, similaire à celui précédemment lancé contre les couguars. Le succès de cet effort reste à voir, puisque beaucoup de mercenaires et de combattants acceptent des offres de missions plus alléchantes, comme l'extermination des monstres de la Forêt d'Hullack.

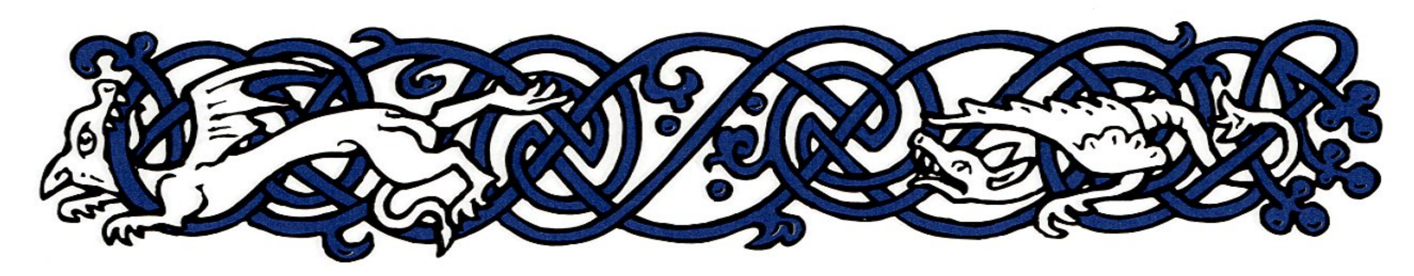
Charognards

Volant au-dessus des bas sommets et des collines des deux chaînes de montagnes, ce sont les charognards ailés qui dominent ces régions.

Vautours : Plusieurs espèces de vautours ont bien toléré l'environnement offert par les chaînes et prospèrent grâce aux nombreuses morts qui surviennent ici. On voit très souvent les vautours en train de festoyer sur les restes des batailles entre les tribus orques dans les Cornes des Tempêtes. De plus, ils chassent les petits animaux dans leurs environnements naturels et ils comptent aussi sur le décès des voyageurs imprudents pour se nourrir.

Charognards humains : En plus des charognards ailés piquant sur les champs de batailles, un nombre considérable de personnes recherchent les lieux des combats pour récupérer l'équipement et les biens des défunts. Ces hommes ont pris goût à utiliser les vautours et leurs semblables pour déterminer où sont les champs de bataille. Quelques-uns de ces individus cupides sont devenus experts pour "lire" dans les vautours et peuvent dire rien qu'en observant leur vol et leur comportement combien de créatures sont mortes et de quelles espèces.

Ces hommes m'ont dit que la lecture la plus facile est celle qui dit si la proie défunte a déjà été examinée par des charognards terrestres.



Troisième partie : Les monstres des pics



Les deux chaînes de montagnes ont leur lot de créatures qui déchirent leurs chemins à travers les pics dentelés. Lors de mes voyages, j'ai eu l'opportunité de voir des créatures de diverses parties du monde et j'ai noté des différences distinctes entre des créatures semblables qui habitent dans les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre.

Créatures ailées

Les hauts sommets des Cornes des Tempêtes et des Pics du Tonnerre sont peuplés de toutes sortes d'oiseaux. À côté de la prolifération de la vie aérienne standard dans les autres chaînes, il y a une forte collection intéressante d'animaux ailés inhabituels et qui méritent une description.

Aarakocras

Ma première rencontre avec ces croisements bizarres entre un oiseau et un demi-humain fut pendant une expédition pour chercher une fleur rare. Je venais juste de trouver l'espèce que je recherchais et commençai à la dessiner. J'étais situé à quelques mètres au-dessus de la lisière supérieure de la forêt, près d'une source qui sortait d'un versant de la montagne. Il y avait un carré d'herbe, un sol meuble et, au milieu, mes fleurs.

J'entendis un battement d'ailes et sentis un brusque souffle d'air sur moi. Je regardai et vis un grand oiseau qui avait 6 mètres d'envergure et un bec étrangement formé et légèrement camus. Mais la créature avait aussi des jambes musclées comme un humain et des pieds avec des serres d'oiseau. Elle avait des bras d'humanoïde mais avec des doigts exceptionnellement longs et courbés qui se terminaient par des serres. Ses merveilleuses ailes rouges poussaient de ses bras. Son corps était rouge de la même façon, bien qu'avec une teinte plus foncée.

La créature ressemblait plus à quelqu'un costumé en oiseau. J'aurais juste pu admettre cela si ce n'était le fait que je l'avais vu en vol. L'aarakocra vint vers moi et me regarda étrangement. Il émit une série de pépiements qui pouvait même être des mots, puis se baissa et mangea la moitié des fleurs que j'étais en train de croquer. Cela me donna l'idée de commencer à dessiner l'étrange oiseau. Mais avant que je ne puisse en faire une esquisse, il s'envola.

Je suis retourné à l'endroit de nombreuses fois et je fus finalement capable d'en rencontrer de nouveau. J'étais équipé d'un talisman magique qui me permettait de communiquer dans n'importe quelle langue. Et ce fut ma chance que les pépiements étaient en effet la langue native de la créature. Je parlai avec ce deuxième oiseau et établi de bonnes relations avec lui.

Les aarakocras sont une race d'oiseaux solitaires intelligents. Ils ont une gamme de couleurs qui va du rouge foncé au rouge clair pour les mâles et du brun clair au brun foncé pour les femelles. Il y a une très petite différence de taille entre les deux sexes.

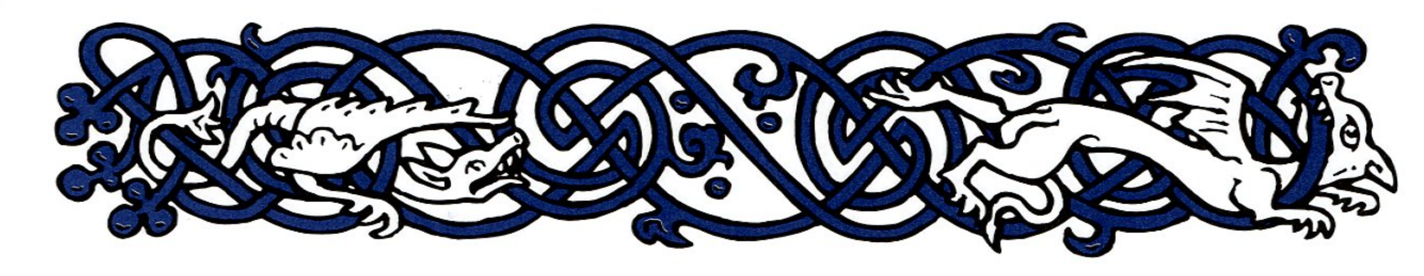
Leurs tribus comptent 10 à 30 membres et sont dirigées par le mâle le plus âgé. Je ne sais pas combien de tribus d'aarakocras existent en Cormyr, car cela même les aarakocras l'ignore. Ils restent éloignés autant que possible de la civilisation et des autres tribus de toutes les créatures, sauf pour chasser leurs proies.

Le territoire de chasse qu'ils revendiquent semble ne pas avoir de limites. Ils utilisent leur capacité à voler sur de grandes distances pour chasser partout où ils le peuvent. J'ai entendu cet aarakocra parler des animaux domestiques comme étant des proies faciles. Quand je lui ai dit que ces animaux étaient une propriété, il a été incapable de saisir la notion d'élevage.

Ils vivent dans de splendides nids de treille qui sont décorés avec de magnifiques drapeaux, flammes et autres bannières. Ils semblent plus intéressés par les couleurs de ces choses plutôt que par les motifs qui y sont dessinés. J'ai remarqué plusieurs flammes des Dragons Pourpres dans leurs collections aussi bien que des sceaux de Suzail, du Pic de l'Aigle, de Haute Corne, de Tyrluk et même de Château-Roc.

Une caractéristique merveilleuse de ces animaux est leur capacité à conjurer des élémentaux d'air. Leur deuxième mâle le plus âgé occupe les fonctions de chaman de la tribu. Il est, avec les autres, capable d'appeler un élémental en dansant dans un cercle et en chantant. Ce chant est un bruit terrible à endurer pour des oreilles humaines, mais la procédure de conjuration est fascinante.





Une fois conjuré, l'élémental se pliera à la volonté de la tribu. Il m'a été expliqué que l'élémental est essentiellement utilisé par la tribu pour examiner les cavernes dans les Cornes des Tempêtes, car les aarakocra sont terriblement claustrophobes et n'entreront pas dans des cavernes. À mon grand malheur, ils me décrivirent un moment où l'élémental trouva une immense cachette d'objets brillants et de treille colorée — un trésor fondamental pour les aarakocras. Ils ne sont pas allés à la cachette ou n'ont pas récupéré quoique ce soit qui venait d'elle à cause d'une peur immense du châtiment de celui qui possédait les objets ; et je n'ai rien pu tirer de lui concernant ce qu'ils craignaient exactement. Ils pouvaient seulement parler d'un "grand pouvoir" qui pourrait détruire la tribu si quelque chose était enlevé de la caverne. La caverne, me dirent-ils naïvement, était située "à quelques pics" à l'ouest de ce que je présume être le Pont des Hommes Tombés.

Les aarakocras, bien qu'ils soient terriblement timides et secrets, choisiront quelquefois d'interagir avec les autres, y compris les humains. Le prix d'une telle collaboration est toujours des matières brillantes et des treilles ou des vêtements colorés.

Bien que je ne pus les voir combattre, les aarakocras semblent très capables de se débrouiller, même contre des humanoïdes armés. Leurs serres sont assez tranchantes pour déchirer la corde la plus résistante comme si c'était une mèche de cheveux délicats et leurs becs peuvent broyer le crâne d'une chèvre aussi aisément que je le ferais d'une cosse de petits pois.

Griffons

Ces majestueux volatiles ont une réputation très méritée. Ce sont des menaces pour quiconque est à cheval et leur intrépidité en bataille est légendaire.

Beaucoup de mon savoir sur les troupeaux de griffons du Cormyr vient d'un homme d'armes des Dragons Pourpres. Il semble que notre roi voulut avoir une monture griffon à un moment, et il fut parmi le groupe de Dragons Pourpres envoyé pour tenter de trouver et de ramener un griffon à Suzail.

La tentative échoua. La troupe fut attaquée par une douzaine de griffons — la plus grande force que quiconque d'entre eux ait vu attaquer à la fois. Beaucoup croient que les griffons étaient renseignés sur les Dragons Pourpres. Ce qui a trahi ces soldats — et comment — reste un mystère. Leurs cris stridents paniquèrent les chevaux montés par les Dragons Pourpres et empêchèrent les hommes de se maintenir en formation ou en ordre.

Presque tous les chevaux furent emportés dans la première attaque éclair en piqué. Cela mit fin à l'effort pour obtenir un griffon au Roi Azoun IV. Toutefois, mon ami reçu l'ordre d'étudier jusqu'à quel point les griffons infestaient la région où les Dragons Pourpres furent attaqués, laquelle était à plusieurs kilomètres au nord-ouest de Château-Roc.

Il apparaît que les griffons ont revendiqué un territoire assez près de la Passe des Gnolls et de la Drève de la Mer de Lune pour harceler sérieusement les caravanes. Cette menace est croissante et il est probable que les Dragons Pourpres seront bientôt assignés à l'extermination d'autant de griffons que possible pour permettre des voyages sûrs.

L'emplacement de la tanière centrale n'est pas connu malgré le fait qu'il y a beaucoup d'histoires et de suggestions sur sa localisation éventuelle. La réflexion la plus fréquente est qu'il existe une grande caverne directement au nord du Château de Tombemort, près des Hautes Landes.

Hippogriffes

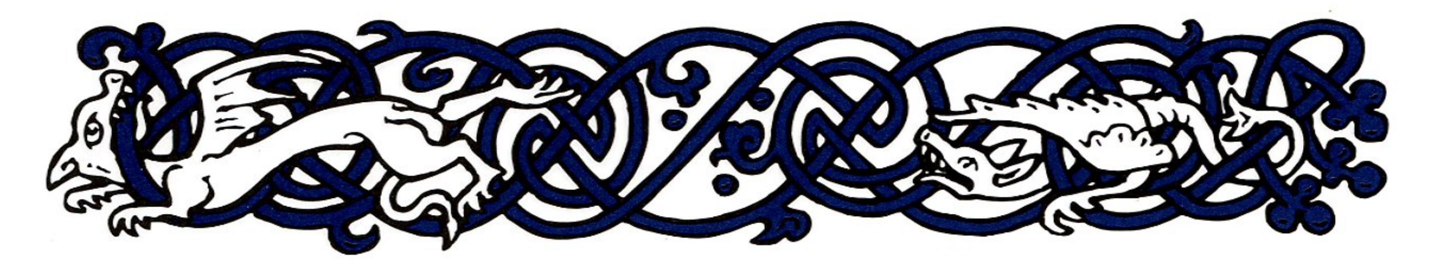
Manifestement apparentés d'étrange façon aux griffons, ce sont des croisements entre des aigles et des chevaux. Ils sont plus tolérés car ils représentent une menace moindre pour la civilisation autour des Pics du Tonnerre, là où se trouve la plus grande concentration qu'il semble exister. On croit qu'un troupeau d'hippogriffes vit quelque part près de la source de l'Immerine qui coule à travers les Pics du Tonnerre.

Ces créatures sont plus recherchées que les griffons en tant que montures ailées, car la nature plus calme de l'hippogriffe implique un entraînement plus facile et des bêtes plus compétentes et plus fiables à chevaucher.

Cela fait quelques années que j'ai entendu dire que le Roi Azoun possédait une monture hippogriffe. Néanmoins, je n'ai pas eu de nouvelles récentes à propos de cette dernière, aussi je ne sais pas si elle existe toujours, si elle a été victime d'un accident ou si elle a été oubliée par le roi et vendue à quelqu'un d'autre.

Les Dragons Pourpres se sont vivement intéressés aux hippogriffes et font un effort concentré pour obtenir assez de petits afin de constituer une troupe spéciale de Dragons Pourpres sur des montures ailées. Cette force pourrait être utilisée pour répondre rapidement aux incursions et, plus probablement, servir de messager entre Suzail et les endroits aux frontières du Cormyr comme Haute Corne et Tilverton. Je suis certain que les Dragons Pourpres connaissent l'endroit où est le troupeau d'hippogriffes, mais ils gardent jalousement ce secret.





Pérytons

Cet ignoble croisement entre un aigle et un cerf est une menace dans les régions septentrionales des Pics du Tonnerre. Ces oiseaux recherchent activement les proies humanoïdes, en particulier les humains.

Les pérytons aiment beaucoup attaquer les caravanes qui traversent la Passe de Tilver. En fait, il n'est pas trop rare pour une grande caravane d'essuyer de multiples attaques de pérytons venant de nids différents.

La menace des pérytons, combinée avec les attaques occasionnelles des griffons près de la Passe des Gnolls, a rendu le voyage d'Arabel vers les parties orientales plutôt dangereux. Cela a accru le besoin d'avoir les troupes aériennes spéciales des Dragons Pourpres précédemment décrites.

Le fait que les pérytons ne puissent pas être blessés par des armes non magiques accroît la menace pour tout le monde. Les pérytons ont été très sélectifs dans l'établissement de leurs nids. Ils font attention à éviter tout contact avec d'autres créatures ailées, bien qu'ils n'aient même pas de prédateurs pour s'en inquiéter. Ils utilisent leur intelligence pour s'assurer qu'ils ont un accès dégagé à leurs proies et que leurs chasses se feront avec un minimum d'interférence pour les autres. C'est à cause de cela que l'on pense que les pérytons ont niché vers la Passe de Tilver plutôt que vers Château-Roc. Ils ne veulent pas rentrer en compétition avec les griffons pour la nourriture ni ne veulent attaquer une proie qui est constamment sur ses gardes pour une embuscade par d'autres prédateurs ailés.

Note d'Elminster : Les lecteurs intéressés peuvent souhaiter se référer à la rubrique "Pérytons" dans le livret concernant le Grand Pays Gris de Thar pour y lire le commentaire perspicace de Talyssa d'Arquefort.

Rocs

Cet oiseau titanesque est, selon mes recherches, plus adaptés à des climats plus chauds que celui des chaînes des Pics du Tonnerre ou des Cornes des Tempêtes. Néanmoins, je crois qu'il existe une raison de leur présence si loin au nord de leur habitat naturel.

Les rocs sont parfois apprivoisés par les géants, particulièrement par les géants des tempêtes et des nuages pour diverses raisons. Je connais au moins un groupe de géants dans les régions méridionales des Pics du Tonnerre et j'émets l'hypothèse que ce groupe a ou avait une femelle et un mâle rocs avec eux. Peut-être que ces rocs se sont échappés ou ont été relâchés, mais maintenant sûrement, une nichée (probablement la seule) d'entre eux vit dans les Pics du Tonnerre.

Je vivais près de Grondepierre quand j'ai entendu des histoires d'oiseaux immenses qui fondaient sur des troupeaux près de Kulta. Au début, on craignait que des hippogriffes venus du nord soient descendus dans le sud, mais des descriptions fiables arrivèrent et j'ai alors su que c'était des rocs qui chassaient.

Ils ont des appétits énormes, en particulier quand il y a des petits. Pour cette raison, je redoutais une rapide diminution du bétail dans la région. Je décidai de monter une expédition dans les Pics du Tonnerre pour voir il était faisable d'atteindre le nid du roc avec une troupe de mercenaire. Je trouvai la localisation de leur nid massif avec étonnamment peu de difficulté. Le nid était fait d'arbres entiers.

Je jetai un triste regard. Bien que les rocs soient une menace pour notre gagne-pain et soient dangereux, ce sont des créatures majestueuses dignes de respect et d'admiration. Le nid contenait seulement deux rocs, un mâle et une femelle, qui étaient dans un état pitoyable. Ils semblaient être malades car leurs plumes étaient emmêlées et tombantes. Leurs yeux, chacun aussi gros que ma poitrine, étaient ternes et sans vie. Je rampai jusqu'à eux et ils ne firent aucun effort pour me repousser hors de leur nid. Je les examinai de plus près et vit plusieurs carcasses de chevaux et de bovins à moitié mangés. Je suppose que quelqu'un avait empoisonné ou maudit son propre bétail et l'avait exposé aux oiseaux en espérant qu'ils les mangent, soient malades et meurent. Bien que ce soit une action honnête, la conséquence aurait été une perte pour la nature.

Prenant pitié d'eux, je les soignais magiquement, bien que mes talents n'étaient pas suffisants pour permettre à ces animaux massifs de récupérer complètement.

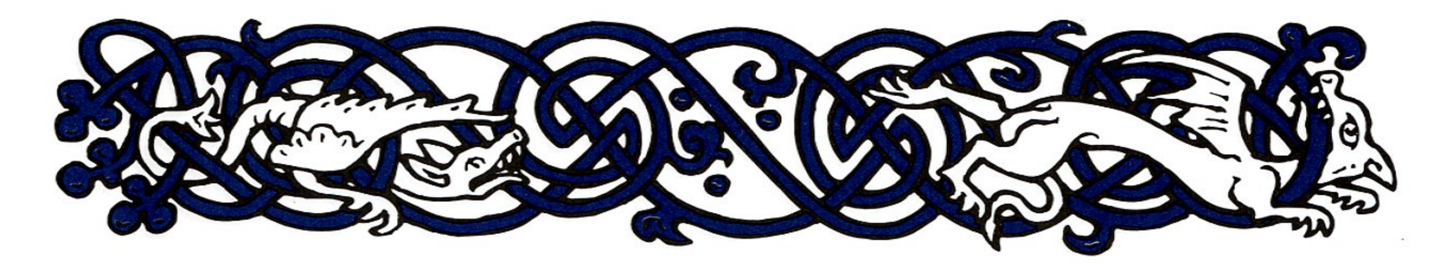
Créatures à pattes

Les montagnes du Cormyr sont aussi le foyer d'une diversité d'animaux à pattes qui prospèrent dans l'environnement.

Aurivores

Cet animal velu à huit pattes et ressemblant à un blaireau est une des créatures les plus inhabituelles qu'il m'ait été donné de voir. Il est renommé pour deux choses : sa férocité et sa peau.

L'aurivore est carnivore mais il complète son régime avec de l'or et d'autres minéraux précieux. L'introduction



de ces métaux dans son corps a pour conséquence une peau dorée superbement belle et des os épais. Il a des yeux argentés ainsi que des griffes et des dents cuivrées. L'aurivore vit une existence solitaire dans les collines et le long des lisières supérieures des forêts sur les flancs de montagnes. Il doit être noté qu'aucun aurivore ne s'approche des tribus d'aarakocras, car leur manteau doré est d'un trop grand prix pour résister et les oiseaux ne reculeraient devant rien pour acquérir la magnifique peau brillante d'un aurivore. Pour cette raison, les aurivores ne peuvent pas être trouvés autour du Rocher du Crâne et dans quelques autres endroits des Cornes des Tempêtes orientales.

Cet animal d'une valeur immense a un effet significatif sur les animaux et les humanoïdes de la même façon. Quand le mot se répand que même une de ces créatures existe, rien n'est plus important que de faire un effort massif pour l'acquérir le premier. Des troupes de mercenaires se précipitent hors de leurs foyers et de leurs cités et se dirigent vers les collines en quête de "l'or qui marche", comme l'aurivore est souvent appelé.

Les nobles de Suzail financent souvent des expéditions pour trouver un aurivore, car arriver à une fonction officielle ou à une fête vêtu de la fourrure d'un animal doré est une chose raffinée à vivre, à ce que l'on m'a dit. Les efforts des nobles pour se procurer des fourrures ont décimé presque tous les aurivores dans le sud des Cornes des Tempêtes. Des aurivores peuvent encore être trouvé dans les régions septentrionales des Cornes des Tempêtes et dans la partie sud-est des Pics du Tonnerre.

Il y a eu des histoires récentes d'aurivores qui s'attaquent à de nouvelles proies. Généralement, l'animal recherche des proies de taille inférieure ou égale à lui. Toutefois, il y a d'étranges histoires concernant des aurivores qui poursuivaient et rattrapaient des petits chevaux. Il utilise sa vitesse pour l'aider à engranger ses repas.

De plus, bien que l'aurivore ait seulement une intelligence animale la plus élémentaire, il apparaît que quelques-uns d'entre eux ont été capables de chercher les réserves d'or des caravanes et des voyageurs qui passaient, ayant appris que beaucoup d'entre eux portaient sur eux une quantité du précieux métal.

Jusqu'ici, j'ai entendu deux histoires de personnes qui prétendaient avoir été prises dans une embuscade tendue par des aurivores. Les animaux sont sortis du couvert et sont venus droit sur les jambes des chevaux. Une fois que les montures furent tombées, les aurivores flairèrent les métaux et les minerais précieux sur les voyageurs, en ignorant généralement la chair au profit du minerai à la riche odeur.

Ces deux embuscades sont réputées s'être produites juste à l'ouest de Pont-Archen, le long de la route du Courrier de l'Aube. Tout le monde suppose qu'elles sont véridiques. Cependant, ce que l'on a à y gagner ne vaut pas le déplacement.

J'ai eu l'occasion de voir la tanière d'un aurivore. C'est un tunnel très petit et très étroit menant à une minuscule caverne naturelle pas plus grande qu'un placard ; L'aurivore avait creusé à travers la roche solide pour atteindre la caverne dont il savait d'une manière ou d'une autre qu'elle se trouvait là. À l'intérieur de la caverne, il y avait les os et les peaux de beaucoup de petits animaux. L'aurivore semble ne manger que l'intérieur charnu de ses proies, laissant le reste de côté. En raison de leur nombre, ils ne constituent pas une menace pour leurs réserves de nourriture. Ils ne chasseront jamais plus que nécessaire sur leur territoire.

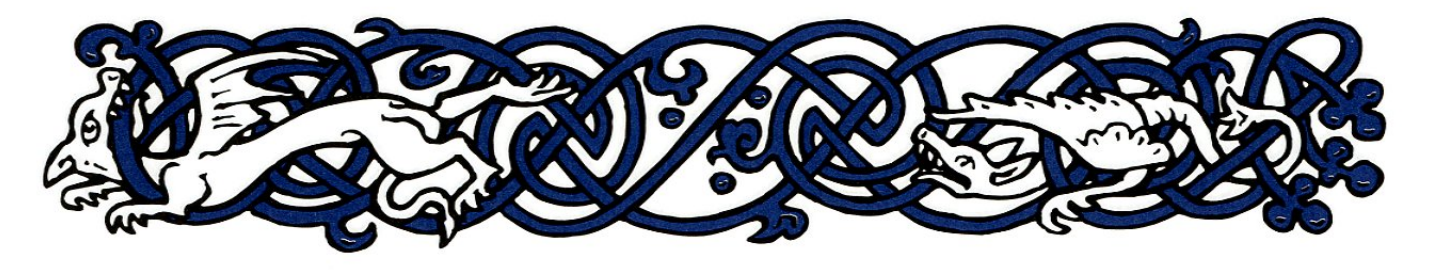
Les yeux de l'aurivore ont été utilisés dans les talismans associés à la vision de l'avenir. Je n'ai moi-même pas eu l'occasion de vérifier cette théorie, mais j'ai entendu beaucoup d'éloges d'un marchand à Arabel qui maintenait que son talisman pouvait le renseigner sur presque tout ce qui était lié à l'argent, par exemple si les expéditions pour trouver un nouveau filon dans les Cornes des Tempêtes seraient couronnées de succès.

Bêtes éclipsantes

Les panthères de la mort aux yeux verts et aux six pattes ont eu de terribles montées d'activité dans les Pics du Tonnerre au nord de la Passe de Tilver. Un groupe d'attaque basé dans cette partie de la chaîne a même comme symbole une bête éclipsante dans le style héraldique.

Personne n'est certain de la méthode mais il y a quelques années, des bêtes éclipsantes furent introduites dans cette région. Elles ont commencé à voyager à travers toute la chaîne, entre la Drève de la Mer de Lune et la Drève Septentrionale. À cause de cela, la région a une population de vie naturelle plus basse qu'elle ne devrait normalement avoir, à l'exception des créatures ailées qui ont été capables d'échapper à la colère des bêtes éclipsantes.

Tous les animaux plus petits qu'une bête éclipsante, qui est généralement longue de trois à quatre mètres et pèse 250 kilogrammes, furent chassés pour de bon. Pour cette raison, beaucoup ont émis l'hypothèse que l'introduction des bêtes éclipsantes fut faite avec un but précis — nettoyer la région. Mais pourquoi quelqu'un ou un groupe voudrait accomplir une telle chose est encore inconnu.



Chimères

Nous répertorions cette créature polycéphale comme terrestre, à cause de ses quartiers antérieurs léonins. Les quatre postérieurs de la chimère sont ceux d'une grande chèvre. La chimère a trois têtes : chèvre, lion et dragon.

Les chimères se terrent seulement dans les tanières les plus profondes des Cornes des Tempêtes. Elles sont connues dans les Pics du Tonnerre mais beaucoup d'entre elles vivent dans la chaîne de montagnes orientales. La tête de dragon de la chimère influence toute la créature à vivre dans un environnement souterrain alors que la tête de lion exhorte la créature à quitter sa tanière et à chasser des proies partout où elle peut en trouver. Pour cette raison, les chimères peuvent être rencontrées partout à l'intérieur d'une structure caverneuse dans une chaîne de montagnes.

Il n'est pas sans précédent qu'une chimère sorte de la montagne et cherche des proies à la surface. Toutefois, comme la chimère est omnivore et s'adapte bien, elle mangera de la végétation quand il n'y a pas de viande disponible. La motivation principale pour quitter la montagne ou s'aventurer près de la surface peut venir de l'influence d'une des autres têtes — plus probablement celle du lion.

Une fois à la surface, la tête de dragon influence les autres têtes pour lui permettre d'utiliser ses ailes pour s'envoler et, de là, les têtes de dragon et de lion coopèrent pour chasser les proies. La chimère a un langage, mais personne à ma connaissance n'a essayé de communiquer avec elles dans n'importe quelle mesure.

Créatures reptiliennes

La population des reptiles dans les Cornes des Tempêtes et des Pics du Tonnerre est faible. Bien qu'inhabituels, quelques reptiles sont très intéressants, mortels et méritent une discussion.

Basilics

Célèbres partout dans le monde comme la créature qui peut transformer en pierre, le basilic doit aussi être connu pour ses deux autres caractéristiques mortelles : sa morsure empoisonnée et sa capacité à cracher de l'acide.

Le poison du basilic est devenu célèbre depuis la mort du patron du restaurant Le Couteau d'Argent à Arabel. Son décès a attiré l'attention car il était une personnalité très populaire dans la ville. La cause de sa mort s'est avérée être du poison de basilic, une toxine rarement utilisée. Alors que les basilics étaient jadis craints et que la seule mention de leur nom tenait les gens à l'écart des endroits d'où on les avait vus, ils sont maintenant activement chassés. Avec l'introduction de son poison dans une utilisation populaire croissante, la demande de sacs à venin de basilics a augmenté.

Un actif marché commercial de sacs à venin prospère à Arabel. Une demande d'yeux de la créature ne cesse de croître afin de les utiliser comme ingrédients magiques (quoiqu'un tel un usage semble plus relever de la fantaisie que d'un besoin technique sensé).

La localisation d'un basilic est difficile a vérifier car ce sont des créatures solitaires qui ont tendance à vagabonder à volonté à travers les chaînes. Nyarl, une maison marchande d'Arabel, est réputée pour ses cartes indiquant les routes de voyage utilisées par les basilics.

Lézards minotaures

Ce lézard, soi disant appelé ainsi à cause de ses grandes cornes saillantes, est une trouvaille inhabituelle dans les Cornes des Tempêtes méridionales.

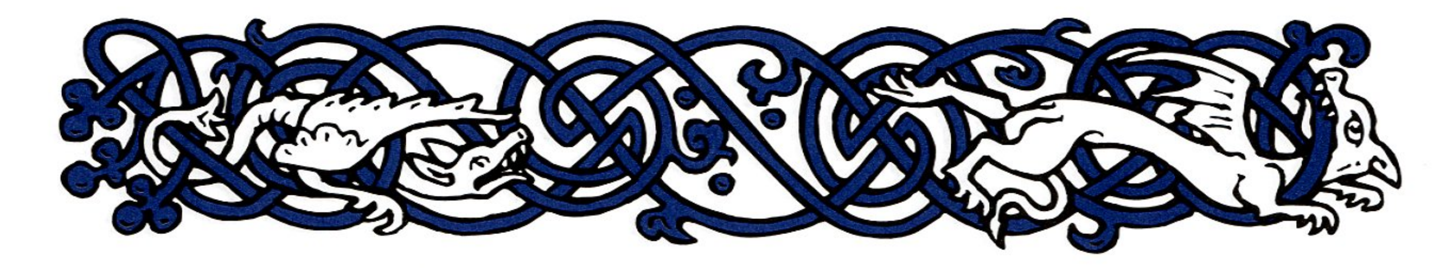
Une tribu d'aarakocras me parla d'un dragon rouge qui les menaçait et qui vivait dans les étendues méridionales des Cornes des Tempêtes. Les lézards minotaures sont souvent trouvés à proximité des dragons rouges, et le cas peut se produire que les lézards suivent le dragon rouge où qu'il aille, préférant rester près de lui et souffrir du climat des Cornes des Tempêtes, qui est différent de leurs lieux tropicaux habituels.

Les lézards minotaures sont connus à cause de leurs cornes. Elles sont vraiment impressionnantes, mais elles ne servent pas à chasser. En revanche, elles sont utilisées par les lézards pour l'accouplement et par les humanoïdes pour divers buts. Un prophète qu'on dit vivre dans les Cornes des Tempêtes utilise les lézards minotaures dans ses prédictions et a été capable d'entraîner un de ces lézards à obéir à ses ordres.

Créatures humanoïdes

Malgré la prolifération de créatures qui volent ou marchent près du sol, un grand nombre d'humanoïdes vivent dans les Pics du Tonnerre et les Cornes des Tempêtes ; ils ont un effet les uns sur les autres, sur la civilisation et sur les animaux qui vivent près d'eux.





Ils ont des niveaux d'organisation sociale et une intelligence qui diffèrent, mais mieux vaut les grouper dans la catégorie des humanoïdes.

Doppelgangers

Je recherchais un étang dont on disait qu'il existait près de Haute Corne, un étang auquel quelques-uns prêtaient des capacités spéciales qui, si elles n'étaient pas magiques, avaient sûrement une valeur médicinale naturelle. Alors que je le cherchais, je tombai sur le camp d'un voyageur. La nature de l'équipement et la façon dont il était disposé suggéraient que ce camp était au moins semi-permanent. Il n'y avait personne, mais tout l'équipement était encore à sa place et déballé. J'examinai le matériel et eu mon attention attirée par le coffre à vêtements de la personne.

Il y avait à l'intérieur toutes sortes de tailles, de formes et de couleurs de tenues. Toutes étaient de très haute qualité encore qu'il n'y ait qu'un exemplaire présent de chaque vêtement. Je supposai que l'habillement avait été volé et que j'avais rencontré par hasard un voleur.

J'étais sur le point de partir quand j'ai aperçu un mouvement du coin de l'œil. Jusqu'à ma mort, je jurerais que la forme se changea d'un objet gris lisse en soldat des Dragons Pourpres.

Le "soldat" et moi discutâmes un moment et il me donna une excuse pour le camp. Je suis reparti et il n'y eut aucune hostilité entre nous.

Géants

Ces humanoïdes titanesques sont rarement vus. Ils ont tendance à mener des vies solitaires haut dans les montagnes, loin de la civilisation. Il est difficile de trouver des indices sur eux. À vrai dire, il est impossible de trouver leurs repaires.

Ettins

Les ettins ont vécu dans les histoires des bambins pendant de nombreuses années. Toutes sortes de fables ont été construites à propos de ces écœurants et répugnants êtres bicéphales. Quant à la réalité, seules des histoires fugaces et vagues de visions ici et là arrivent aux oreilles de quelqu'un. Je n'en ai jamais vu personnellement. J'ai seulement contemplé des dessins faits par d'autres mages assez chanceux pour en avoir rencontré un et survivre.

Le seul rapport historique précis d'un ettin en impliquait un qui était capable de lever une bande de gobelins et d'orques et de les utiliser pour conduire des raids contre Grondepierre et Hultail. Mais cela se passait il y a longtemps et cet ettin est plus qu'assurément mort.

Géants des collines

Les géants des collines sont fréquents dans chacune des chaînes de montagnes, car les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre ont beaucoup d'endroits qui leur sont adaptés. De plus, les chaînes ont une abondance du genre de nourriture qu'ils chassent habituellement, ce qui veut dire tout animal — même les dragons — assez grand pour leurs estomacs gigantesques.

Les géants des collines sont réputés pour chasser les dragons verts et vice-versa. Ces derniers vivent dans les deux chaînes, aussi un combat actif et suivi continue entre les deux groupes, bien que ce ne soit pas à une aussi grande échelle qu'une guerre.

Étant donné que les géants des collines craignent la magie et sont connus pour avoir tué des mages durant des fêtes et des cérémonies importantes, je n'ai pas fait de grands efforts pour découvrir où sont leurs repaires — c'est à dire où ils sont le plus concentrés. Mes diverses sources de renseignements suggèrent qu'ils sont principalement dispersés à travers les deux chaînes montagneuses, en ne peuplant pas une région plus qu'une autre.

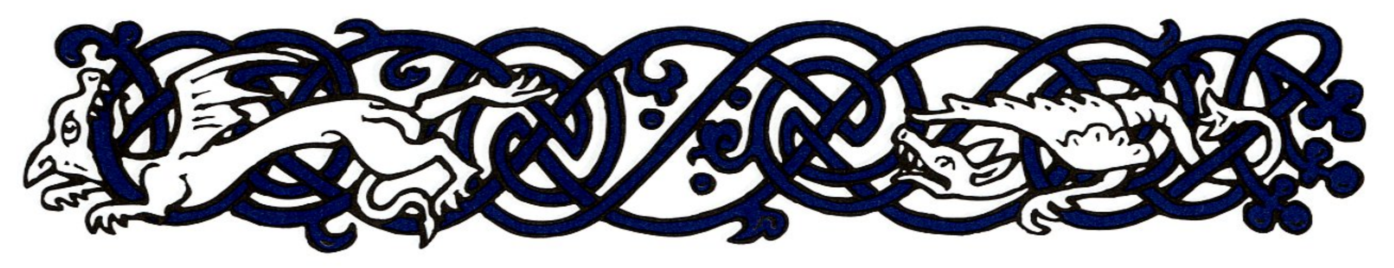
Géants des montagnes

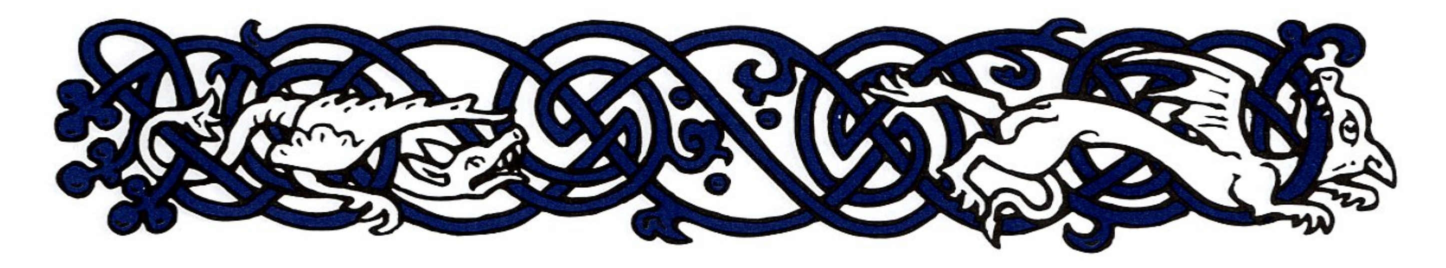
Les géants des montagnes représentent plus qu'une menace pour les humanoïdes et les autres créatures. Ils sont plus intelligents que les géants moyens et ils sont capables de s'organiser plus efficacement. Mais cette menace est réfrénée par la nature des géants des montagnes, qui est généralement plus pacifique. Ils peuvent facilement soumettre les autres races inférieures lors de raids et, combiné avec leur intelligence, ils peuvent être une force formidable. Toutefois, ils hésitent à se fier à quiconque en dehors de leurs propres familles. Ils préfèrent se cacher des affaires des autres.

Ces géants ont la capacité naturelle d'appeler d'autres grandes créatures à leur aide. De telles créatures comprennent habituellement des ogres, des trolls et même des géants des collines. Mais un tel appel se fait seulement quand les géants des montagnes croient qu'ils vont combattre une menace sérieuse et quand ils sentent que des effectifs supplémentaires, cependant en nombre inférieur au leur, sont nécessaires.

Géants des nuages

Habitants dans les nuages, ces géants vivent en effet dans les Pics du Tonnerre. J'ai moi-même vu le château d'un des clans des géants des nuages. Le château était petit par rapport à leurs critères et n'était réellement pas plus





grand qu'une grande maison de pierre. Mais, comme c'était à leur échelle, il était évidement immense.

Ce clan vit dans les régions méridionales des Pics du Tonnerre et reste autant que possible loin de la civilisation. Toutefois, un individu parmi eux cherche à établir un commerce régulier avec Grondepierre. Apparemment, quelques marchands à Grondepierre ont été contactés, mais ils gardent secrètes leurs conversations avec le géant des nuages.

Les géants des nuages que j'ai rencontrés sont un peuple heureux et pacifique. Ils ne diffèrent pas beaucoup dans leurs comportements ou leurs mentalités des nobles du Cormyr.

Mes relations avec eux furent brèves mais très bonnes. Je les ai trouvés hospitaliers et je n'hésiterais pas à tenter de leur rendre de nouveau visite. Ils disent qu'ils connaissent les autres clans des géants des nuages dans les Cornes des Tempêtes, mais à part cela, je n'ai pas pu avoir d'autres informations. Un aspect intéressant de la manière dont ils regardent le monde est qu'ils tendent, pour quelque raison, à avoir au moins une sorte de respect minimal pour la loi cormyréenne. Un des leurs commentait qu'il rechignerait à marcher dans les rues d'une cité du Cormyr avec son épée, étant donné que la loi interdit le port manifeste d'armes.

Géants des pierres

Les géants des pierres sont les plus civilisés des géants en dehors des presque mythiques géants des nuages et des géants des tempêtes. Ils ont une intelligence moyenne et vivent en communauté pour la protection. Ils ont un art, des concours, un commerce et beaucoup des autres pièges de la civilisation que les autres géants n'ont pas. Le nombre des communautés des géants des pierres, à la fois dans les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre, n'excède probablement pas la douzaine, aussi le nombre total de géants des pierres est très bas.

Géants fomoriens

Cette abominable race est fidèle à sa réputation d'espèce géante la plus écœurante et la plus malfaisante. Malheureusement, les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre ne sont pas dépourvus d'une petite population native.

Ces géants ont typiquement repris beaucoup de mines naines abandonnées présentes dans les deux chaînes. Ils chassent tout ce qui passe près de leurs repaires et tuent tout ce qui est encore dans les mines quand ils y entrent. Leur appétit n'est pas égal à celui des autres géants de la même taille, ce qui est une chance. Ils torturent presque toujours leurs proies avant de les manger, et l'horreur qu'ils pourraient répandre, s'ils avaient des appétits voraces, serait dévastatrice. À la place, ils mangent un animal vivant une fois toutes les quelques semaines et subsistent le reste du temps grâce aux plantes, y compris les fongus et les autres choses de la sorte.

Ces géants semblent n'avoir aucune valeur pour toutes les autres choses vivantes autour d'eux. Ils semblent ne pas avoir de prédateurs, car rien ne veut les manger. Leurs corps sont complètement déformés, de la tête aux pieds, et cela dissuade probablement n'importe quoi de mordre à pleines dents dans leur chair. Ils ont sans doute un goût rance et sont probablement toxiques.

Leur impact le plus grand sur la société est la capture et les tortures des aventuriers assez malchanceux pour explorer une mine abandonnée qui contient une tribu de ces brutes affreuses.

Semi-cyclopes

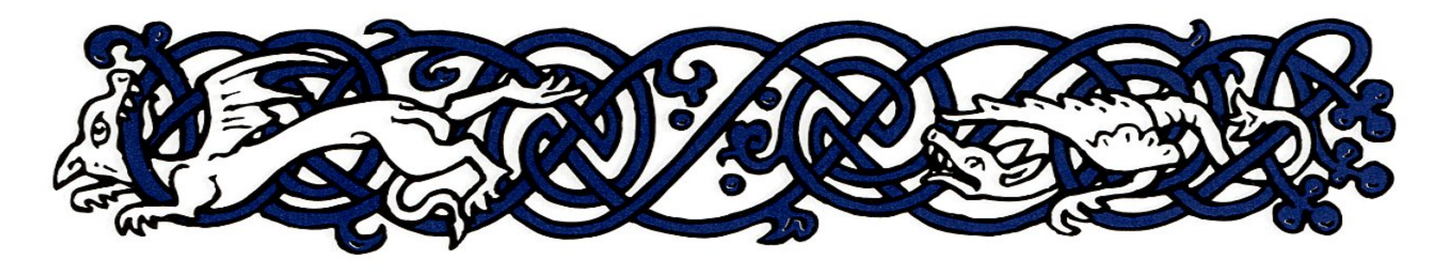
Les géants à un œil sont une race en voie d'extinction dans les Pics du Tonnerre. À un moment, beaucoup d'entre eux peuvent y avoir vécu, mais ils ont été chassés par des humanoïdes et d'autres prédateurs potentiels à un tel degré qu'ils sont incapables de maintenir leur force dans le nombre. Je peux aussi ajouter que leur intelligence basse les gêne pour élaborer des stratégies efficaces pour leur préservation.

La plupart des semi-cyclopes restants vit dans une tribu nomade qui erre le long du bord oriental des Pics du Tonnerre. Il y a peut-être d'autres semi-cyclopes, mais ils se sont bien cachés du reste du Cormyr et n'ont pas d'effet sur les autres tribus. Aucun vrai cyclope n'est connu pour parcourir l'une des deux chaînes de montagnes.

Gobelours

Ces créatures sont bien connues à travers le monde entier, car elles sont présentes partout. Elles habitent dans des repaires souterrains, sauf qu'en ce qui les concerne, n'importe quelle habitation souterraine fait l'affaire.

J'ai trouvé beaucoup de repaires de gobelours dans les Cornes des Tempêtes et dans les Pics du Tonnerre. Ces gobelours sont très semblables aux gobelours du reste du monde, mais ils ont peut-être à lutter contre une plus grande diversité d'autres créatures puissantes et hostiles auxquelles les gobelours des autres chaînes de montagnes ne font pas face.



Les gobelours sont constamment harcelés par les torves. Les infâmes torves ont mené beaucoup de raids contre les repaires gobelours à la recherche de ces créatures à manger. Repousser ces incursions a emporté beaucoup des ressources des tribus gobelours. Ils ne peuvent plus efficacement mener des raids contre les caravanes qui traversent la Passe de Tilver ou la Passe des Gnolls, chacune d'elle ayant une histoire riche d'activité caravanière.

À cause de cela, leurs réserves de trésors sont réduites — une chose terrible pour les gobelours qui prisent les objets brillants et de valeur. Par conséquent, le moral gobelours est inférieur à la normale. Leur férocité et leur haine envers les torves ont augmenté, et cela a légèrement déséquilibré et détourné beaucoup de leur énergie.

Kobolds

Beaucoup de kobolds se terrent dans les deux chaînes. Ils sont concentrés en particulier le long des montagnes des Pics du Tonnerre qui bordent la Forêt d'Hullack et dans celle des Cornes des Tempêtes le long de la forêt royale.

Comme les kobolds ont l'habitude de le faire, ils menacent de la même façon les humains et les demi-humains. Ils n'épargnent personne de leur minuscule mais féroce colère. Malgré le fait que des forces comme les Dragons Pourpres tendent à surveiller les kobolds et leurs implications dans les affaires, la petite race a joué un plus grand rôle au Cormyr.

Leur participation essentielle a été avec les troglodytes qui mènent aussi des incursions dans la Forêt d'Hullack. Les kobolds ont récemment été employés par les troglodytes comme espions, saboteurs et éclaireurs pour trouver des endroits convenables d'embuscades. L'embuscade est la méthode d'attaque troglodyte favorite.

La coopération entre les deux groupes est très inhabituelle car les troglodytes ne sont pas connus pour embaucher toute autre race, et encore moins les kobolds. Les deux races n'ont pas été historiquement associées l'une à l'autre, à l'exception des extrémités opposées des épées. Il a par conséquent été supposé qu'un chef charismatique a influencé à la fois les troglodytes et les kobolds pour qu'ils s'associent et qu'ils coopèrent les uns avec les autres.

Une forte concentration de kobolds urdes vit dans les Cornes des Tempêtes. Leur nombre ne peut être évalué, mais ils ont été le centre des préoccupations pour quelques autres races souterraines vivant là. Des gobelins sont allés demander de l'aide à leurs cousins des Marches Gobelines afin de les soutenir dans leurs attaques contre les kobolds urdes.

Malgré le fait que les kobolds ont une haine immense des gnomes, cela n'a pas été un facteur majeur de leur comportement ces dernières années. Ma mémoire évoque des temps où les kobolds se seraient attaqués à des villages ou des villes quand bien même seulement un petit nombre de gnomes y vivait. Plus maintenant. Ils semblent se consacrer à d'autres tâches. Ils attaquent encore les gnomes à vue mais ils ne se donneront plus de mal pour en tuer davantage.

Si un chef charismatique est en train d'influencer certaines tribus de kobolds, personne n'a d'indice sur ce qui ou quoi pourrait être ce chef. La meilleure réponse que quelqu'un ait développé jusque-là est que Gondegal, le Roi Perdu, est encore vivant et qu'il utilise ces races infâmes comme des pions dans son jeu pour reprendre le trône.

Orques

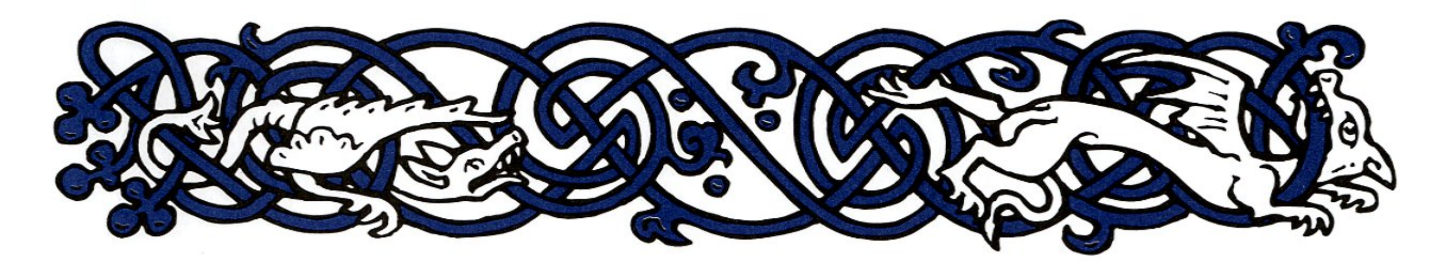
Probablement la race humanoïde la plus populeuse et la moins intelligente, les orques sont partout en Cormyr et sont certainement très denses dans les chaînes de montagnes.

Les orques sont utilisés comme pions par toutes les races dans le monde et sont le plus souvent employés comme fantassins dans les batailles. Beaucoup d'orques, employés pour cette fonction, vivent dans les plaines du Cormyr et évitent généralement les montagnes. C'est ainsi qu'ils seront utilisables comme soldats. En vivant dans les montagnes, leur mobilité et leur capacité à réagir rapidement aux ordres de leurs chefs en seraient gênés. De plus, une fois que les orques viennent vivre dans les plaines et qu'ils voient quels territoires et quels trésors il y a à prendre, beaucoup préfèrent rester près de l'action.

Les orques des montagnes s'appliquent principalement à acquérir davantage de territoires souterrains. Cela veut dire combattre des nains, des torves, des troglodytes et quantité d'autres races souterraines. Les orques passent leur temps entre combattre pour de nouveaux territoires, habituellement des grandes cavernes, et à fortifier ceux qu'ils ont déjà capturés.

Les orques des montagnes mènent bien sûr des incursions dans les plaines. Ils le font le plus souvent quand ils ont besoin d'armes, de vivres et aussi de trésors pour financer leurs efforts de fortification.

Les tribus qui vivent dans les Pics du Tonnerre ont noué des liens étroits. Elles coopèrent les unes avec les autres depuis que l'espace souterrain est devenu plus difficile à trouver au fil des ans. Elles ne sont alliées en aucune façon, mais elles s'entre-tuent moins ; en revanche, elles



collaborent de temps à autre pour combattre un ennemi commun.

Toutefois, des comptes rendus indiquent que chaque tribu pourrait se préparer à provoquer un accrochage majeur contre l'autre. Cela est généralement accepté qu'une fois qu'une tribu pense qu'elle a amassé une force suffisante, il y aura une attaque contre les tribus orques restantes. Jusque là, chaque tribu a été patiente avec les autres, ne souhaitant pas perdre trop de ses membres dans des batailles qui n'auront pas autant de conséquences que la guerre à venir.

Des rumeurs circulent selon lesquelles une tribu d'orques travaille à construire une grande forteresse dans les Pics du Tonnerre et que cette dernière pourrait servir de point de départ à une invasion des repaires souterrains avoisinant des autres races.

Les orques des Cornes des Tempêtes ont montré moins d'intérêts pour la coopération ou la conclusion de trêves avec les tribus voisines. La guerre y est plus fréquente là-bas que jamais avec des pertes constantes des deux côtés.

Torves

Ce sont des communautés sauvages et intelligentes de créatures souterraines qui se régalent de la chair humanoïde crue. Ils sont un fléau pour beaucoup de races, à la fois pour celles dans les cavernes et les tunnels des montagnes ainsi que pour celles qui apprécient la chaleur et la sécurité relative de la vie à la surface.

Les torves se sont particulièrement bien adaptés à la cécité provoquée par leur environnement. Ils peuvent entendre et sentir assez bien, ainsi ils peuvent "voir" efficacement, bien que cela soit sur une courte distance. Mais beaucoup de choses que nous humains et autres créatures humanoïdes ne pouvons sentir ou ressentir sont connues des torves.

Ils se régalent de toute la chair crue qu'ils sont capables de trouver. Ils mènent régulièrement des incursions dans les autres repaires souterrains humanoïdes pour les jeunes, les vieux et les autres corps vivants abandonnés d'une autre manière.

Ils sont féroces au combat et jouissent de nombreuses capacités naturelles qui leur permettent de résister à pratiquement tous les adversaires compétents. Malheureusement pour eux, ils ont un faible niveau d'organisation pendant le combat. Bien qu'ils attaquent en masse, ils n'ont pas la discipline des autres races et ne se débrouillent pas bien. Des races plus disciplinées et plus intelligentes sont capables de vaincre leurs capacités naturelles et de les défaire en combat.

Les nains, qui ont un réseau minier étendu dans les deux chaînes de montagnes, sont souvent forcés de se défendre contre les torves. Les nains en sont arrivés à savoir comment les torves combattent, car ces sauvages semblent ne jamais changer leurs tactiques ou, comme peuvent le dire beaucoup de nains, semblent ne jamais en développer de prime abord.

Au premier coup d'œil, on peut penser que les torves sont bons pour être éduqués dans l'art de la guerre, qu'un chef particulièrement charismatique peut être capable de les dominer et qu'une nouvelle et terrible force de maraudeurs sera créée. Cependant, cela ne peut être le cas car les torves craignent de traiter avec les autres races d'une telle sorte. En effet, des nains ont justement tenté de faire une telle chose, aussi bien que des géants et d'autres races qui vivent dans les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre. Aucun d'entre eux n'a réussi.

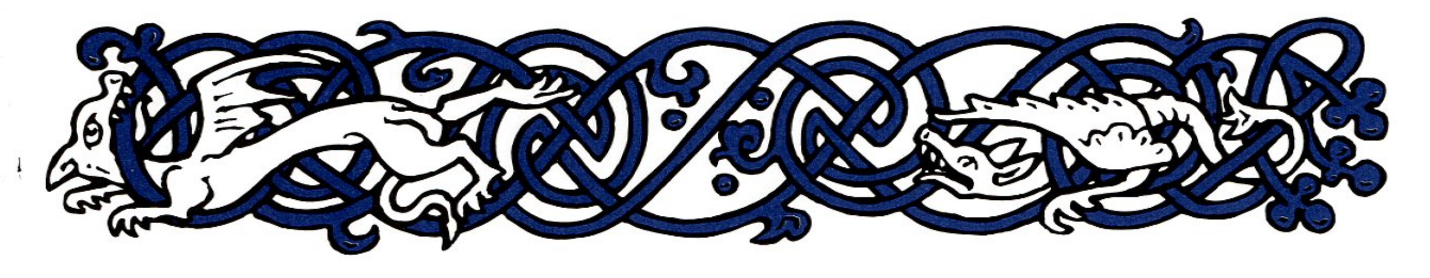
Il apparaît qu'il n'y a pas de solution pour traiter avec les torves dans l'une et l'autre chaîne de montagnes. Alors qu'ils sont quelquefois faciles à défaire en combat quand ils attaquent, il est difficile de trouver leurs repaires pour y conduire des campagnes d'extermination, car leurs capacités naturelles, y compris celle de se fondre dans l'environnement, les rendent virtuellement invisibles aux passants. Le seul espoir repose dans l'empoisonnement de la nourriture qu'ils mangent. J'ai entendu des récits de ces ignobles créatures qui ont été ravagées par la maladie à cause de viande avariée.

Troglodytes

Ces créatures barbares sont similaires aux torves en ce qu'elles semblent vivre pour la guerre. La différence entre les deux est que les troglodytes sont des tacticiens beaucoup plus compétents que les torves.

Les troglodytes préfèrent se nourrir de chair humaine, mais ils prisent l'acier par-dessus tout. Ces envies, aussi bien que leurs capacités à conduire efficacement des raids, ont causé des problèmes aux gens qui tentent de s'installer près de la Forêt d'Hullack. Un repaire troglodyte connu est situé dans les montagnes des Pics du Tonnerre à partir desquelles de nombreux raids ont jailli.

Le roi Azoun IV a déjà ordonné que la Forêt d'Hullack soit débarrassée des monstres de manière à ce qu'elle puisse être utilisée en toute sécurité par ses sujets. Toutefois, les troglodytes présentent une menace sérieuse, même pour les groupes d'extermination des monstres. Ils font des raids permanents et deviennent de plus en plus audacieux, s'éloignant davantage de leur repaire.



Dragons

Il ne peut y avoir aucun texte décrivant la vie dans les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre qui ne décrive aussi l'influence des espèces de dragons qui habitent dans les pics les plus hauts et les repaires souterrains les plus profonds. Les dragons ont une histoire ancienne et prétendent à presque toutes les terres du monde — et les deux chaînes de montagnes font partie de cette revendication. En fait, chaque chaîne a été le foyer de nombreux dragons tout au long des millénaires.

Veuillez remarquer que le texte qui décrit les dragons est l'apogée de toutes les histoires que j'ai entendues concernant la présence des dragons dans les deux chaînes. Pour chaque dragon qui vit en fait dans les chaînes, il y a une centaine d'histoires qui peignent la créature comme une armée envahissant la civilisation. Il a été difficile d'écarter les histoires à dormir debout et les mensonges pour trouver les vérités, mais je pense en avoir une vue exacte.

Dans les deux chaînes, il ne vit pas plus de trois anciens dragons. Ils sont décrits ci-dessous. Pas plus de cinq dragons adultes, chacun n'ayant pas plus de trois petits, sont connus pour vivre indéniablement en Cormyr.

Bien que ces quantités soient petites, elles sont réparties entre les différentes espèces de dragons. Aussi, je ne peux pas dire avec assurance combien de dragons vivent dans les profonds niveaux souterrains des chaînes de montagnes, car la seule façon pour le savoir est d'aller explorer personnellement les chaînes — une tâche pour laquelle je suis mal équipé.

Dragons blancs

Le climat des deux chaînes ne fournit pas aisément les constantes conditions glaciales exigées par le dragon blanc.

Néanmoins, la saison hivernale des Pics du Tonnerre septentrionaux peut être très froide et dure parfois plus longtemps qu'un hiver normal. Quelques jeunes dragons sont connus pour établir leurs foyers temporaires dans ces pics.

Alors que la saison chaude approche et que les dragons blancs se retirent en direction du nord, vers des climats plus hospitaliers, un dragon blanc peut parfois être "attrapé" dans la période chaude, se débattre et échouer dans sa retraite. De tels dragons sont généralement léthargiques et quelques-uns peuvent ne même pas réunir assez d'énergie pour le long vol de retour vers des climats plus froids. Si un tel dragon est rencontré pendant l'été, il peut être plus facile à tromper.

Dragons d'or

Les dragons d'or peuvent vivre dans presque tous les climats et les Pics du Tonnerre ne leur sont pas inhospitaliers. Tarlacoal est un dragon d'or qui a gagné une petite renommée. Il a aidé les causes du bien en manipulant les événements politiques depuis que le Cormyr est un royaume, du moins à ce que l'on dit.

L'histoire la plus célèbre concernant ce dragon implique le Roi Azoun IV. On croit que quand Gondegal fit ses incursions à travers le Cormyr, Tarlacoal fut parmi ceux qui murmurèrent dans l'oreille du roi qu'il devrait personnellement mener l'attaque contre Gondegal.

Ce genre de manipulation, particulièrement faite par un dragon métamorphosé, est une bonne description. Mais il semble que Tarlacoal préfère agir directement sur les choses en gardant sa vraie nature secrète. Personne n'a même avancé de théorie quant à l'emplacement du repaire de Tarlacoal. On considère en tout cas qu'il passe son temps au milieu des gens, métamorphosé en des formes plus plaisantes et plus convaincantes pour l'œil.

Dragons de cristal

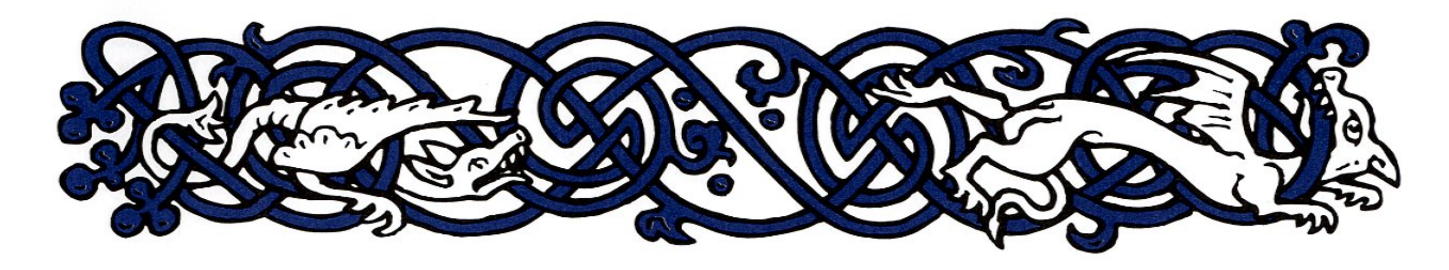
Les Pics du Tonnerre septentrionaux sont assez froids pour soutenir un dragon de gemme : Yiarni. Ce dragon femelle profite de la visite des jeunes dragons blancs et tente de modeler leurs natures cruelles inhérentes en des personnalités plus plaisantes.

Si vous devez la rencontrer, traitez-la avec gentillesse car elle a un cœur très doux et est disposée à partager des informations ou à aider des voyageurs dépités — aussi longtemps qu'ils jurent de ne jamais révéler l'endroit où ils l'ont vu. Elle est très différente des histoires des autres dragons de cristal que j'ai entendu. Je ne peux pas dire quel est son véritable but dans les Pics du Tonnerre car elle n'a pas été si loin dans notre conversation. Toutefois, je suppose qu'elle connaît Tarlacoal, le dragon d'or des Pics du Tonnerre et qu'ils collaborent d'une manière ou d'une autre dans un but qu'eux seuls connaissent.

Dragons de cuivre

Les régions septentrionales des Cornes des Tempêtes près des Hautes Landes et des Marches Gobelines sont l'habitat adéquat des dragons de cuivre qui vivent dans les pics.

Les scorpions géants qu'ils prisent souvent peuvent être trouvés dans le Grand Désert près des Cornes des Tempêtes. Toutefois, beaucoup de dragons de cuivre dans la région préfèrent vivre dans les Montagnes de l'Orée du Désert.



Néanmoins, quelques dragons de cuivre préfèrent vivre un peu plus loin du désert de manière à être plus près des villes et ont ainsi une plus grande opportunité d'interagir avec les gens en leur jouant des tours et en partageant leurs plaisanteries.

Les dragons de cuivre des Cornes des Tempêtes ont peu d'indulgence pour les gobelins, les orques et les autres humanoïdes obtus et stupides qui habitent dans les Marches Gobelines — excepté les monstres qui sont parfois drôles à harceler et à taquiner.

Dragons de saphir

Parmi les histoires naines sur lesquelles je suis tombé par hasard, il y a celle d'un dragon de saphir vivant loin sous la surface des Cornes des Tempêtes. Cette histoire est ancienne et date de plusieurs générations mais n'est pas assez antique pour être légendaire.

Le dragon de saphir fut chassé pendant quelques années par les nains qui le considéraient comme un ennemi racial. Les nains furent finalement capables de déterminer où se trouvait sa tanière, mais ils furent incapables de le défaire définitivement. Son trésor ne fut jamais découvert et on croit qu'il est soit trop bien caché soit qu'il a été rendu inaccessibles par des moyens normaux.

Dragons rouges

Les dragons rouges sont les plus connus des populations près de leurs repaires, à cause de leur nature influente et aigrie. On pense que de nombreux dragons rouges vivent dans les pics les plus hauts mais leur nombre est inconnu. Cependant, les histoires en révèlent au moins deux.

Une différence subtile existe entre les dragons rouges des Cornes des Tempêtes et ceux des Pics du Tonnerre. Les dragons des Pics du Tonnerre ont plus à combattre puisqu'ils sont entourés par une plus grande population des deux côtés de la chaîne. Ceux des Cornes des Tempêtes sont généralement entourés par des étendues sauvages et sont moins sous la pression de sources extérieures et, par conséquent, ils sont libres de moins se concentrer sur la défense de leurs tanières et à passer plus de temps à acquérir des trésors.

Dragons rouges connus

Au moins un dragon rouge vit dans chacune des deux chaînes de montagnes : Nevalarich dans les Pics du Tonnerre et Shorliail dans les Cornes des Tempêtes.

Nevalarich : Nevalarich vit dans les régions méridionales des Pics du Tonnerre et est le plus visible des deux dragons. Il a attaqué des bateaux croisant dans la Gorge et s'est emparé de leurs trésors. Il a été rapporté qu'il a emporté des vaisseaux plus petits entiers dans sa tanière, dans ses mâchoires massives.

Pour inhabituel que puisse être son comportement, Nevalarich a sans aucun doute toutes les caractéristiques attribuées aux dragons rouges normaux. Les bateaux qu'il n'emporte pas avec lui sont brûlés par son souffle ardent.

On ne sait pas quel âge a réellement Nevalarich. Il est certainement adulte, mais il n'est pas aussi vieux que Shorliail. Un combat avec Nevalarich est bref et sporadique et évidement jamais victorieux.

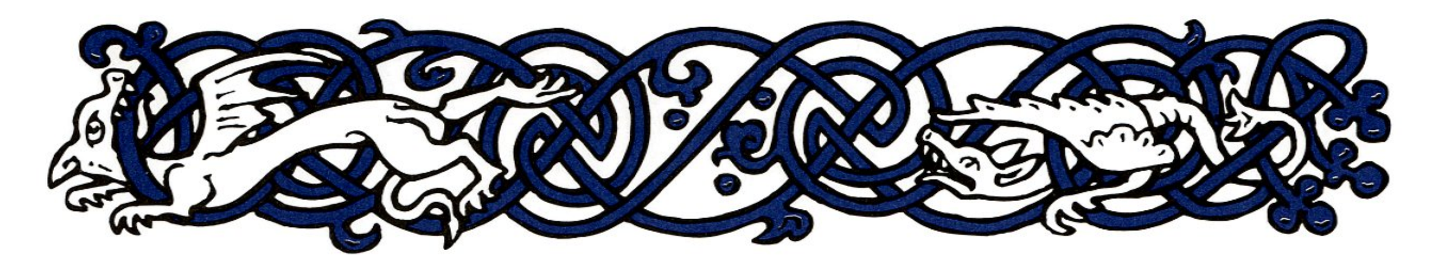
Le Roi Azoun IV est inquiet au sujet de la présence d'un dragon rouge hostile dans son royaume et a offert un titre de noblesse à quiconque serait capable de le défaire. Toutefois, il ne rend pas fréquemment publique cette faveur puisque le nombre de vaisseaux perdus à cause du dragon n'est pas réellement plus grand que la quantité ordinaire perdue du fait des tempêtes ou des pirates.

Cependant, le roi et sa cour s'inquiètent pour l'avenir. Ils craignent que Nevalarich se lasse de chasser des vaisseaux et d'occasionnelles caravanes, et qu'il mène des attaques plus audacieuses dans des villes plus grandes.

D'autres membres de la cour considèrent les raisons pour lesquelles Nevalarich n'est pas encore devenu plus hardi. Ils émettent l'hypothèse qu'un pouvoir supérieur peut diriger le dragon. Ce pouvoir peut laisser Nevalarich attaquer seulement quand il le juge souhaitable. Quel que puisse être ce pouvoir, que ce soit une créature d'un autre plan, une maladie que Nevalarich a contractée ou n'importe quoi d'autre, la cour continue de réfléchir aux différentes possibilités.

Shorliail : Un grand dragon femelle âgé appelé Shorliail vit dans les Cornes des Tempêtes. Elle a conservé un repaire dans les montagnes depuis des siècles — en fait, depuis aussi longtemps que peuvent s'en souvenir les elfes qui ne sont pas partis pour l'Éternelle Rencontre ou d'autres havres elfiques.

Ses exigences de trésors sont assouvies par intervalles. Plutôt que de mener des recherches toutes les quelques semaines ou mois comme Nevalarich, elle entreprend de grands raids toutes les décennies. Ces incursions sont grandioses, même selon les critères des dragons rouges. Aucun dépôt d'or ou de magie connu n'est épargné. Elle vole avec une rapidité et une vigueur jamais observée chez les dragons de son âge. Beaucoup disent qu'elle économise sa force pendant toutes ces années et la laisse échapper d'un coup sur les gens en dessous d'elle.



Après chaque raid, les détenteurs de tout trésor qui peut rester changent l'endroit de leur place forte. Cela ne sert à rien car elle sait où les nouveaux seront construits. Personne ne sait si elle utilise la magie ou emploie des éclaireurs (ou si elle se sert d'une forme humanoïde pour aller reconnaître par elle-même).

Il n'y a pas eu d'attaques depuis de nombreuses années et nul ne peut dire quand sera la prochaine. Shorliail est capable de tromper tous ceux qui peuvent tenter de prédire quand elle s'envolera de nouveau.

La tanière de Shorliail est encore secrète. En dépit des nombreuses expéditions pour trouver et récupérer les trésors perdus, personne n'a été capable de découvrir sa cache et de rapporter ce renseignement à la civilisation. Naturellement, le Roi Azoun IV a offert une récompense substantielle comprenant un titre à la personne capable de revenir avec les informations.

Autres créatures

Cette section traite des créatures qui ne correspondent à aucune des catégories ci-dessus.

Crabes-pêcheurs

Ces croisements rares entre des araignées et des homards se sont construits de confortables foyers dans les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre. Ils ont de grandes quantités de nourriture pour les sustenter et rencontrent les besoins d'une population croissante.

Il semblerait qu'ils soient capables d'apprécier la vie relativement agréable dans les montagnes car ils n'ont pas de prédateurs naturels et sont capables de se nourrir des passants. Cependant, du fait que leurs filaments sont très recherchés par les voleurs et les alchimistes, ils sont condamnés. Les humains et les demi-humains vont probablement les chasser jusqu'à leur extermination.

Les Cornes des Tempêtes ont particulièrement été vidées de leurs réserves de crabes-pêcheurs. Ils ont été chassés pendant de nombreuses années, et comme les voleurs des guildes ne décroissent pas en nombre, il semble que la chasse ne soit pas prête de s'achever.

Les crabes-pêcheurs ont été vus en train de se retirer profondément dans les montagnes, cherchant à s'éloigner des endroits et des entrées où ils peuvent facilement être trouvés. Cependant, plus ils s'enfoncent profondément, plus les résidents natifs deviennent menaçants. N'ayant nulle part ou fuir, beaucoup de crabes-pêcheurs semblent se terrer dès qu'ils trouvent un bon foyer et font de leur mieux pour s'empêcher de devenir une ressource.

Une guilde de voleurs d'Arabel, dont j'ai promis de ne pas révéler le nom, a décidé de tenter de capturer un crabe-pêcheur et de le ramener en ville. La guilde a l'intention de l'utiliser pour produire son filament et son adhésif en quantité, évitant de cette façon les frais et les dangers de chasser cette créature dans les Cornes des Tempêtes.

En faisant sortir par la ruse les crabes-pêcheurs de leurs tanières, la guilde a découvert que ces créatures sont particulièrement friandes de proies ailées, car elles les considèrent comme des proies faciles, ce qui en effet est le cas. Les ailes sont facilement piégées dans les filaments et les bêtes n'ont pas la force ou la physiologie pour résister au fait d'être ramené par les pêcheurs.

La guilde a pris l'habitude d'utiliser des animaux ailés comme appâts pour faire sortir les crabes-pêcheurs de leurs tanières et de les attirer dans des positions où ils seront plus vulnérables.

Fongus

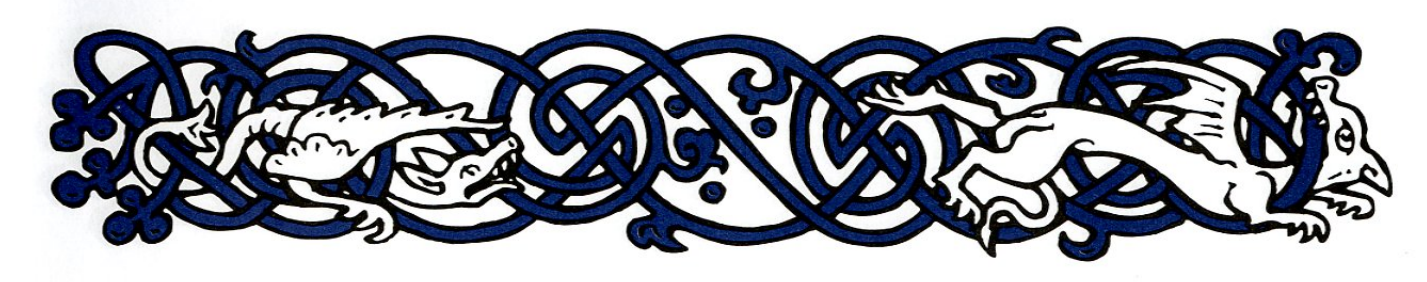
Beaucoup d'espèces de fongus ornent les régions montagneuses des Pics du Tonnerre et des Cornes des Tempêtes, à la fois au-dessus et sous le sol. Ils sont si nombreux que deux vies entières ne suffiraient pas à les répertorier tous. Néanmoins, quelques espèces sont plus fréquentes ou plus dignes d'attention que les autres et nécessitent quelques remarques spéciales et pertinentes.

Fongus violets

Les fongus de teinte violette appelés simplement fongus violets sont des champignons ambulatoires qui se nourrissent de tissus morts ou vivants. Ils sont souvent trouvés en compagnie des criards.

Cette symbiose partielle a eu pour conséquence une intéressante communauté de fongus qui présente une menace formidable dans quelques régions, en particulier les parties méridionales des Cornes des Tempêtes. Les populations des violets et des criards se sont accrues dernièrement et leurs prédateurs naturels — qui comprennent les vers pourpres et les tertres errants — ne semblent pas les manger assez vite.

Je crois que c'est parce que l'alchimie interne du fongus a légèrement changé. Quelque chose concernant la nourriture qu'ils ont mangé les a rendus désagréables au goût.

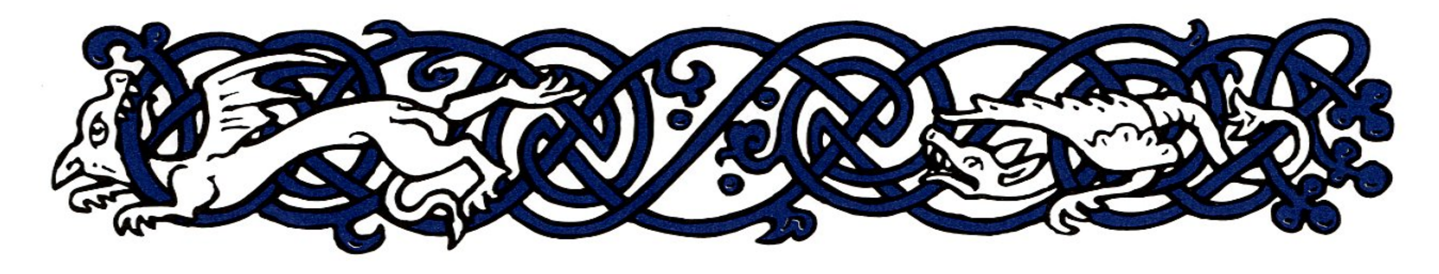


Les Cornes des Tempêtes

Marches Gobelines
Les Rocterres
Les Hautes Landes
Piste de basilic
Repaire de griffon
Pics du Tonnerre
Marais Reculé
CAMPEMENT DE DOPPELGANGER
Tempêtes
Château de Tombemort
Château-Roc
beaum-Terres
Haute-Corne
Les Catacombes
Tyrluk
Soirétoile
Arabel
Voie de l'Est
Forêt de Hullack
Pic de l'Aigle
Cornes des
Cor myr
Espar
Marais de la Cuve
Découverte archéologique
Lac Wiverne
Hultail
Rocher du Nez Crochu
Grondepierre
Le Haut Val
Waymoute
Immersea
Rocher du Crâne
Croissance de bentilène
Le Grand Marécage
Hilpe
Kulta
Repaire d'hippogriffe
Zone de nidification des aarakocras
Wheloune
Haddagh
Voie de la Manticore
Daerlune
Sazail
Bois de l'Hermite
Marsembre
Le Pont des Hommes Tombés
Lac des Dragons
(Mare aux Dragons)
Proskur
Croissance de maxorier
Ilipar

Les Pics du Tonnerre

Pics du Tonnerre
Gué d'Ashaba
Cormanthor
Val des Voix Perdues
Essembra
Zone de dépopulation de la bête éclipsante
Sembralogue
Tilverton
Les Rocterres
Valbataille
Hap
Étang de Yécène
Nids de pérytons
Pont de Plumenoire
Pics du Tonnerre
Valplume
Château de Tombemort
Colline Obscure
Valmoisson
Croissance d'ateris
Forteresse orque
Valprofond
Tourbière de Glaun
Château-Roc
Forêt de Hullack
Hautelune
Territoire de chasse des lions des montagnes
Bois-Arch
Ordulin
Arabel
Valarchen
Territoire des aurivores
Nid de roc
Pont-Archen
Sembie
Rocher du Nez Crochu
Repaire de Nepalarich
Lac Wiverne
Hultail
Grondepierre
Saerb
Immersea
Le Grand Marécage
Kulta
Hilpe
Wheloune
Haddagh
Voie de la Manticore



Spores gazeuses

Les spores gazeuses ont longtemps été un problème pour les explorateurs qui ont eu des expériences avec des tyrannœils. Les deux sont souvent confondus et chacun nécessite une méthode différente d'attaque efficace.

Ces fongus tuent en étouffant les victimes dans un nuage de spores qui s'accrochent à la peau et commencent immédiatement à croître. Des méthodes magiques sont efficaces pour empêcher la mort de la victime. Toutefois, il semble qu'il y ait une autre solution. Ces spores ont horreur d'une extrême sécheresse. Si elles rentrent en contact avec une surface sèche, elles restent en sommeil.

Par conséquent, il est possible d'empêcher la mort si on est capable de réduire l'humidité d'une peau exposée pour empêcher les fongus de croître. Les voleurs de Suzail ont développé une poudre qui, quand elle est appliquée sur la peau immédiatement après l'exposition aux spores, assèche considérablement la peau et étouffe à mort les spores avant qu'elles n'aient pu avoir une emprise sur la victime. Malheureusement, la poudre elle-même a un sérieux effet secondaire qui provoque la douleur et laisse quelquefois des cicatrices.

Galeb duhr

Ces créatures solitaires ont une écologie très inhabituelle. Il est difficile de traiter avec eux, mais quelques faits les concernant ont été connus grâce à une recherche (aidée par un paiement en gemmes).

Leur “musique” harmonieuse est probablement une réaction à l'atmosphère. Les tempêtes qui fréquentent les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre semblent avoir un effet sur les créatures car elles sortent parfois pendant les tempêtes et chantent. Une théorie veut que les galeb duhr chantent pour éviter les tempêtes, pour empêcher les terribles éclairs d'endommager les petits rochers ronds et les roches pour lesquelles les galeb duhr ont intérêt maternel.

On présume aussi qu'une communauté relativement grande de ces créatures se trouve loin sous la solide surface rocheuse des montagnes.

Manteleurs

Ces créatures diaboliques peuvent représenter une menace très sérieuse pour la vie dans les montagnes, si ce n'était leur nature chaotique et leurs méthodes d'attaque.

Les manteleurs restent presque toujours dans l'attente qu'une créature les approche, sur quoi ils se propulsent et tentent d'envelopper leur proie. Cette méthode signifie qu'il peut y avoir des périodes d'attente prolongée entre les repas. Les manteleurs, pour des raisons inconnues, ne semblent pas disposés à voyager très loin.

Un savoir détaillé au sujet du manteleur n'est pas très répandu, mais j'ai été capable de passer beaucoup de temps avec Silin Marilus, un mage qui a fait du manteleur son sujet d'étude durant ces dernières années. Il dit que les manteleurs sont hautement intelligents et attaqueront leurs proies d'ingénieuse manière. Leur langage, qu'il est capable de comprendre et de parler, est trop complexe et montre d'inhabituels niveaux d'organisation. Il est difficile de prévoir le mouvement ou l'humeur d'un manteleur, et pour cette raison, l'étude de leur impact futur sur les chaînes de montagnes est presque impossible.

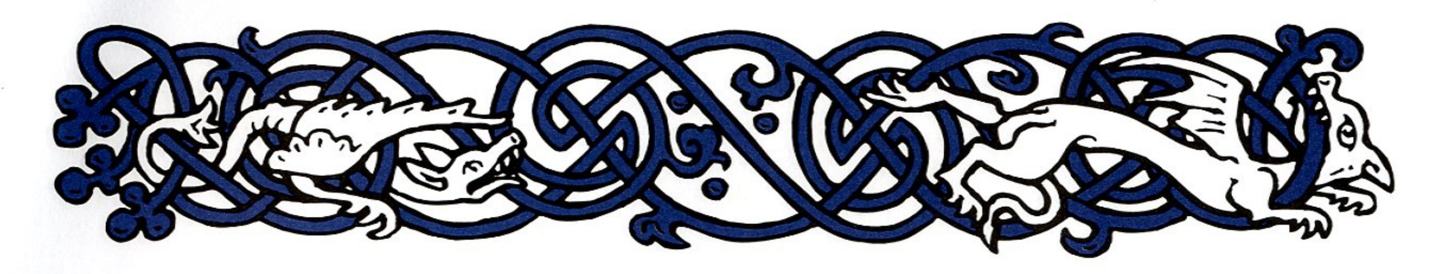
Néanmoins, Marilus prévoit qu'avec la population croissante des tribus belliqueuses dans les chaînes de montagnes, les manteleurs migreront plus profondément dans les montagnes, recherchant d'autres cibles plus dangereuses et plus ambitieuses. Une des choses les plus stupéfiantes qu'il m'ait dit fut une conversation rare qu'il a eue avec un manteleur (ils préfèrent manger les gens plutôt que de discuter avec eux, mais Marilus fut capable d'en persuader un de ne pas le manger). De toute manière, durant cette prétendue conversation, le manteleur laissa entendre qu'il pouvait être capable de quitter les Cornes des Tempêtes, là où il était à ce moment là, et de rendre visite aux autres manteleurs dans les Pics du Tonnerre. Il laissa aussi entendre que cela n'impliquait aucune capacité spéciale. Le manteleur pourrait être capable de parcourir la distance. Cela laisse à penser que les manteleurs peuvent connaître un passage souterrain qui relie les deux chaînes de montagnes, peut-être un réseau de profondes cavernes souterraines ou quelque chose de la sorte.

Les manteleurs mangent n'importe quoi et Marilus soupçonne qu'ils puissent ne pas avoir à manger pour survivre mais qu'ils le font pour une raison inconnue — pas nécessairement pour le plaisir.

Profondérateurs

Je connais un seul profondérateur. Il vit loin dans les Pics du Tonnerre et commence à avoir une réputation. Cela ne veut pas dire qu'il y a peut-être d'autres profondérateurs dans les Pics du Tonnerre, mais je parlerais de celui que je connais de manière à ce que quelqu'un qui doit en rencontrer un soit un peu informé à leur propos.

Les profondérateurs sont capables de produire toutes sortes de créatures violemment malveillantes. Ce sont des menaces terribles, et des tribus entières se sont engagées à leur destruction.



J'ai été capable de réunir assez de renseignements sur les profondérateurs à partir d'une rencontre que m'a racontée un compagnon magicien, Touchik Kapil. Kapil était avec un groupe d'explorateurs envoyés pour établir le plan d'une caverne et chercher des ressources pour une maison marchande de Marsembre. Son groupe se trouva par hasard dans une grotte qui était pleine de trésors et qui était probablement la tanière d'un dragon. Un profondérateur se trouvait dans le trésor éparpillé sur le sol.

Pendant le combat avec cet ignoble monstre, Kapil a été capable d'apprendre des choses très importantes à son sujet. Les profondérateurs sont totalement mauvais. Il doit être certain dans l'esprit de tous qu'ils feront n'importe quoi de diabolique pour atteindre leurs buts, ce qui implique habituellement la mort violente et tourmentée de tous ceux qu'ils voient. Ils sont aussi exceptionnellement intelligents et utiliseront leur esprit aiguisé à son maximum pour tenter de gagner le moindre avantage possible.

Cependant, les profondérateurs semblent préférer laisser leurs progénitures faire le combat au corps à corps. Kapil suppose qu'une raison de cela peut être un désir de protection. En occupant les attaquants avec sa progéniture, le profondérateur ne serait pas attaqué. Cette théorie amena deux importantes découvertes. Il est possible de déconcerter un profondérateur en l'attaquant et de s'occuper en second lieu de ses petits, si cela est faisable. En outre, les profondérateurs, au moins celui que Kapil et son groupe ont combattu, semblent inhabituellement sensibles aux attaques psioniques. Les attaques ébranlèrent la pernicieuse créature à un point tel que sa progéniture devint moins coordonnée dans ses propres attaques. Cela amena Kapil à croire que les petits d'un profondérateur peuvent être contrôlés ou au moins encouragés mentalement par le profondérateur créateur. Le groupe fut à moitié victorieux. Le profondérateur s'était enfui mais pas les petits.

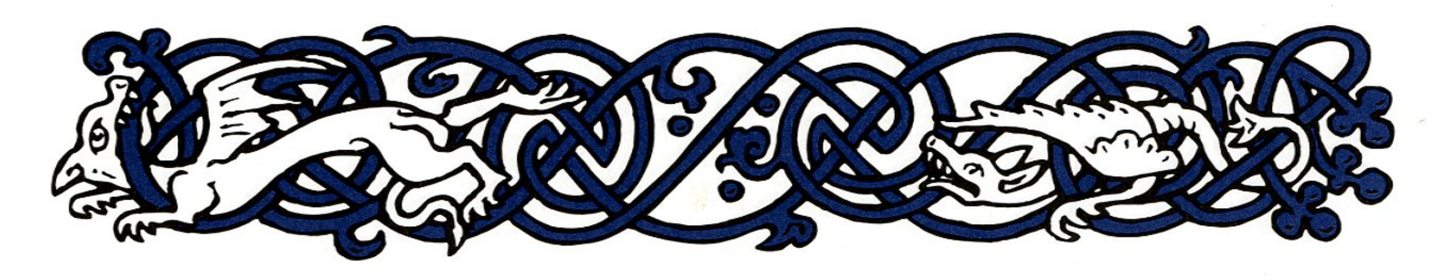
Ver charognard

Cette créature énorme et grotesque occupe une fonction importante dans les montagnes. Elle digère les cadavres des nombreuses batailles montagnardes. Les vers charognards voient beaucoup de nourriture se présenter à eux dans les deux chaînes, car dans chaque endroit, de nombreuses batailles font rage entre les races pour des territoires et le pouvoir aussi bien qu'une multitude de luttes pour la survie entre les prédateurs et les proies. Il est aussi fréquent pour les vers d'être utilisés par les races comme armes ou comme une sorte de nettoyant pour un territoire nouvellement acquis. Les orques aiment particulièrement les utiliser pour nettoyer un champ de bataille et aussi comme instruments de tortures ou comme divertissement quand ils éliminent des prisonniers. Les vers sont considérés comme de répugnants parasites par beaucoup d'autres races montagnardes. Ils n'ont aucun prédateur naturel, ce qui peut être un problème après un enchaînement de grandes batailles. Les vers attaqueront parfois des cibles vivantes s'ils sont à cours de charognes à dévorer.

Pour s'attaquer à ce problème, les orques ont essayé de conduire les vers hors de leurs tanières souterraines vers l'extérieur. Les vers charognards ne sont pas accoutumés à l'environnement extérieur et meurent rapidement suite à leur exposition aux éléments. Cela s'est révélé être une manière relativement réussie de se débarrasser des vers.

Néanmoins, récemment, des vers ont vécu plus longtemps à l'extérieur. Quelques uns ont apparemment été capables de s'adapter à l'environnement du dessus et survivent de quelques semaines à un mois, vivant des carcasses produites par les chasses des créatures sauvages. Cela peut avoir des conséquences pour l'avenir des deux chaînes de montagnes et des régions environnantes, car cela signifie qu'un nouveau monstre peut errer dans le pays à la recherche de nourriture.

Ma crainte personnelle est qu'un couple de vers soit chassé en même temps du monde souterrain puis qu'ils se reproduisent tout de suite après. La progéniture pourrait alors avoir l'opportunité de se reproduire les uns avec les autres ou avec tout autre ver qui viendrait à être chassé à son tour du dessous. Cela créerait un cheptel capable de survivre aux éléments extérieurs et d'être le catalyseur pour leur inscription sur la liste des dangers que les voyageurs doivent affronter quotidiennement.



Quatrième partie : Rumeurs

- J'ai entendu de nombreuses histoires au sujet d'une tribu d'aarakocras vivant près de Château-Roc. Une histoire circule à propos d'un groupe d'entre eux qui était en train de grimper en flèche dans les cieux, comme ils ont coutume de le faire, quand ils aperçurent un objet brillant et lumineux en dessous d'eux. Il est dit qu'il s'agissait d'une épée magique appartenant à un capitaine des Dragons Pourpres, et qu'il était en train de s'entraîner sur un affleurement rocher isolé. Les oiseaux piquèrent en une surprenante embuscade, assommèrent le garde et prirent l'épée. Cet incident n'est pas largement connu car l'épée est présumée avoir été précédemment volée dans la tanière d'un dragon (un dragon qui est encore vivant et qui recherche l'épée et le soldat). Aussi le soldat ne veut pas trop faire de chahut à propos de la perte de son épée alors qu'il n'était pas supposé l'avoir de prime abord. Il est peut-être possible de persuader les aarakocras de rendre l'épée en échange de quelque chose de plus brillant et de plus lumineux.
- Quelque chose de terrible est en train de déchiqueter les ours dans les Pics du Tonnerre. Cette créature, quoiqu'elle puisse être, est évidement terriblement féroce. Un marchand voyageant le long des plaines entre les pics et la Forêt d'Hullack a vu quelque chose sur son chemin et qui avait l'apparence d'un tas de détritus. Il avait une forme curieuse aussi il alla vers lui. Soudain, le tas bougea. Une grande créature semblable à une bâche goudronnée brunâtre, plate et grossièrement de forme carrée s'éloigna de la carcasse d'un autre ours mort. Elle s'écoula du cadavre silencieusement et doucement comme de l'eau et ondula rapidement loin du marchand comme une feuille morte emportée par le vent. Il était trop effrayé pour poursuivre la créature sur son cheval. C'est une nouvelle créature, probablement créée par un mage maléfique.
- Les incursions des bêtes éclipsantes dans la région septentrionale des Pics du Tonnerre ont une raison inconnue d'avoir lieu. Quelqu'un veut causer beaucoup de dégâts parmi la faune native. Je n'ai pas été capable de retourner dans la région pour voir la faune qui avait remplacé ce qui avait été éliminé par les bêtes, mais j'ai entendu de nombreuses rumeurs sur d'étranges lumières visibles la nuit dans cette zone. Une grande inquiétude plane sur Tilverton. On y craint qu'une créature d'une autre dimension ait décidé de s'établir dans les pics.





Les Marais Cormyréens

Table des matières

Le journal de Frère Twick 1
Première partie : Les Marais Cormyréens 3
Seconde partie : Les monstres 9
Troisième partie : Les rumeurs et les légendes 31

Crédits

Conception : Anthony Prior
Révision : Elizabeth Danforth
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Christophe Célerier
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1505

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



ISBN 1 86009 077X

TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Le journal de Frère Twick

Compilé par l'humble clerc de Berdusk



wick de Berdusk est un petit-homme, clerc de Chauntéa, qui est connu pour son œuvre parmi les villageois humains des Marais Reculés et des Marais de la Cuve. Alors qu'il affirme n'être plutôt qu'une âme timide qui n'aime pas l'aventure, comme la plupart des petites-gens, il possède une robuste constitution, et un insatiable sens de la curiosité, qui lui ont tout deux bien servi durant ses voyages.

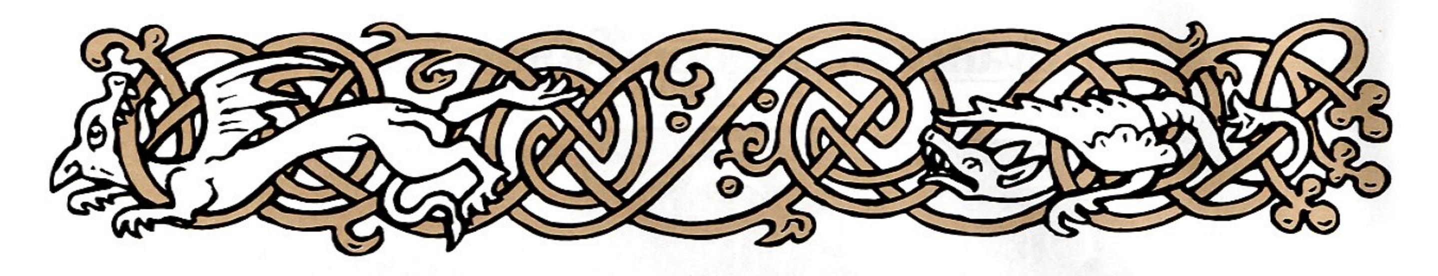
Mon expérience dans les marais du Cormyr et des alentours commença il y a près d'une décennie, lorsque mon grand prêtre m'envoya hors de notre temple d'Arabel, avec pour ordre d'administrer les humains, connus sous le nom de Maraîchins, qui demeuraient dans les marécages et réputés pour vivre dans les profondeurs des Marais Reculés. Lorsqu'il apprit ma tâche, Elmdaerle, maître de la Guilde des Naturalistes, me fit mander dans sa demeure, où il me régala de légendes et de rapports sur les marécages du Cormyr, et finit par me demander d'en étudier quelques uns d'entre eux.

Remarquez, je ne suis pas un aventurier. Mon devoir est envers Mère Chauntéa, et envers toutes ses créatures, terres et tous les êtres sous sa douce protection. Alors que je ne perdais pas courage à l'idée de servir Chauntéa dans les marais, l'idée d'éviter les créatures mortelles des marécages, de risquer d'attraper d'horribles maladies, d'être capturé par des humains barbares, ou toute autre des douzaines de fins différentes et macabres qui pouvaient m'attendre, ne me disait rien non plus.

Tout de même, les récits d'Elmdaerle m'avaient fasciné. Ces histoires de royaumes perdus, d'anciennes ruines, de rares créatures et d'événements surnaturels, tout ceci et plus encore sortait des marécages, et, cependant, rares étaient ceux autres que les Maraîchins qui les avaient vus.

C'est ainsi qu'armé de peu de choses excepté ma foi et



la simple robe de mon ordre, et monté sur un robuste poney des steppes, je partis par la Grand Route, à travers les Cornes des Tempêtes, en direction de ma nouvelle demeure. Je portai également un gros volume relié en cuivre, des plumes et une réserve d'encre, ayant pour intention d'enregistrer mes observations.

Mon voyage fut long, et en comparaison de ce qui devait encore arriver, relativement calme. Je suis certain qu'il y a certains lecteurs qui pourraient être intéressés par les divers incidents mineurs qui se sont produits durant mon voyage, avant que je n'arrive dans les marécages, mais je me retiendrai de continuer plus avant et avec excès. Il est vrai que j'ai visité une multitude d'auberges inhabituelles, pas seulement celles du type plaisant, et que j'ai eu le plaisir d'apprendre de nombreux détails sur l'existence de mes compagnons voyageurs, dont certains d'entre eux étaient eux-mêmes tout ce qu'il y a de remarquable. J'ai connu de glorieux repas, et j'ai connu la nourriture commune aux voyageurs. Quoi qu'il en soit, rien de cela n'a à voir avec le travail actuel, et je vais le laisser de côté.

Note d'Elminster : Voici ce qu'un petit-homme considère comme de la retenue. Je n'aurai jamais cru que je verrai cela !

Je me séparai de ma caravane au Pic de l'Aigle, m'aventurant seul dans les marais. Le maître de caravane me déconseilla une telle action, affirmant que la région était infestée de monstres prédateurs et de bandits. Je plaçai fermement ma foi en Chauntéa et continuai.

Enfin, la vaste étendue verte des Marais Reculés se trouvait devant moi. La région était principalement composée d'eau, coupée ça et là par des chaussées de terre solide. De sinistres chants d'oiseaux se répercutaient dans les joncs épais, et de noirs essaims d'insectes sortaient de l'eau. Avec une incertitude croissante, je dirigeai mon poney le long d'une de ces chaussées, cherchant n'importe quel signe d'habitation. Après plusieurs heures, le soleil se trouvait bas dans le ciel. Ma monture et moi-même étions bien aux confins du marais et, je suis désolé de le dire, bel et bien perdus. Plusieurs chaussées s'avérèrent être des culs-de-sac, nous forçant à rebrousser chemin à plusieurs reprises. Tandis qu'un autre passage se terminait dans du sol mou et de l'eau peu profonde, je pensai à m'arrêter où je me trouvais, et à dresser mon campement pour la nuit.

Alors le désastre surgit. Mon poids et celui de mon poney s'avérèrent suffisants pour faire écrouler la terre apparemment solide, nous projetant à ma grande horreur tous deux dans une profonde fosse de boue.

Mon poney hurla et se débattit, ne réussissant qu'à s'enfoncer plus profondément. Je luttai pour rester calme, mais à chaque mouvement frénétique que faisait le cheval pour se débattre, je m'enfonçai plus encore dans l'immonde boue. Je prononçai une brève prière à Chauntéa, car il semblait que mon animal et moi étions tous deux condamnés.

Puis il sembla que la Grande Mère Chauntéa nous fit tous deux bénéficier d'un miracle, car lorsque je levai les yeux, je vis une paire de silhouettes humaines debout dans un petit bateau à fond plat, glissant sur les hauts-fonds environnants à l'aide d'une perche. Tandis que l'un des humains me tirait vers un endroit sûr, le second sauta dans l'eau, et posa ses mains sur la tête de mon poney. À ma grande surprise, le poney se calma, et permit aux humains de le libérer de la boue, et de le mener à la terre ferme.

Tandis que nous regardions le cheval suffocant, désormais noir de boue, se frayer un chemin vers la chaussée, un homme me sourit et me dit, dans un commun fortement accentué : "Bonne journée pour un bain de boue, hein, maître petit-homme ?"

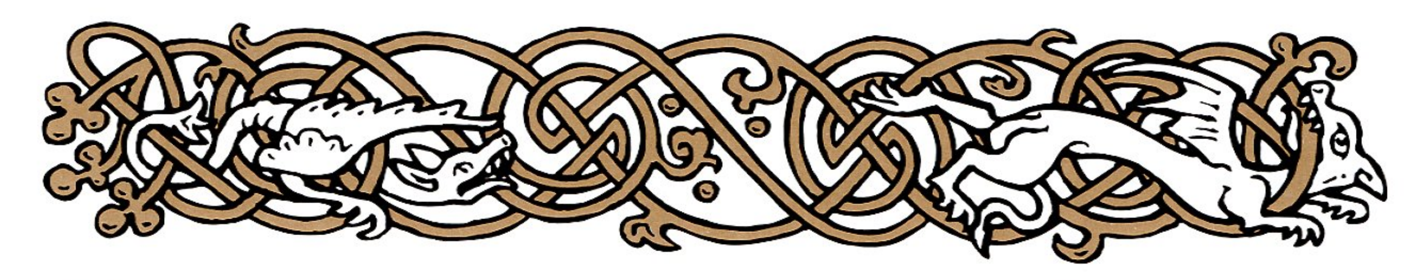
Ce fut ma première présentation aux humains que j'allais bientôt appeler mes amis, les Maraîchins.

Une digression pour mes lecteurs

Avant de progresser plus avant, laissez-moi vous expliquer que je suis, par nature, une personne organisée. Toutefois, mes expériences dans les Marais Cormyréens le furent moins. Afin de satisfaire mon besoin personnel d'ordre, j'ai arrangé mes essais sur les lieux et les monstres par ordre alphabétique. De cette façon, j'espère que les érudits et les chercheurs bénéficieront d'une facilité de référence toute prête.

Toutefois, je n'ai pas rencontré le peuple et les créatures qui occupent mon récit d'une façon aussi ordonnée. Aussi, j'ai été forcé de discuter des événements en dehors de leur ordre chronologique, et ceci peut être déroutant pour certains. Il se peut que je décrive mon sauvetage des mains des bandits, alors que dans la section précédente, je n'ai couru aucun risque. Lorsque j'annonce pour la première fois les noms d'informateurs et de compagnons, je m'efforce de dresser un croquis sur le vif en guise de présentation, mais l'événement qui accompagne ce croquis peut ne pas correspondre au moment où j'ai fait leur connaissance pour la première fois. Laissez-moi vous annoncer, lecteurs, que tout est expliqué à une place convenable, et cet humble clerc vous sera éternellement reconnaissant pour votre tolérance.



Première partie : Les Marais Cormyréens

Le point de vue populaire sur les marécages et les marais n'est pas positif. Le citoyen moyen du Cormyr considère les terres humides qui entourent sa contrée comme des lieux sombres et menaçants, où le mal suppure et où d'infâmes créatures se tapissent dans l'eau boueuse pour dévorer les imprudents. Les lianes et les arbres noirs et tortueux gardent les étangs stagnants et saumâtres, les insectes essaiment dans l'air, répandant d'infectes maladies, et l'on sent partout la puanteur des plantes qui pourrissent.

Alors que cette image est largement vraie en ce qui concerne le mortel Grand Marécage (voir plus loin), il s'agit d'un portrait incomplet et trompeur en ce qui concerne les marais à l'ouest du Cormyr : ceux de la Cuve et les Marais Reculés.

Un marais est un endroit vivant et grandissant, richement doté à la fois d'espèces animales et végétales. Typiquement, les rivières traversent ou prennent leur source dans les marais, qui agissent comme des filtres naturels, retenant poisons, sédiments, et autres substances, ce qui garde les rivières propres et saines. Quant à votre requête pour décrire les écosystèmes des marais cormyréens majeurs, je vais commencer par énumérer tour à tour les traits généraux de chacun.

Les Marais Reculés

Ainsi ma première "aventure" eut lieu dans les Marais Reculés, demeure des amicaux et pittoresques Maraîchins. Lorsque j'arrivai à la fin du printemps, cette région était une étendue riche, verte, pleine de tourbières, d'étangs peu profonds, de bosquets d'arbres des marais et d'îles et de chaussées espacées, en terre solide. C'est sur ces îles et dans des villages palustres, bâtis sur pilotis ou sur plates-formes, que les Maraîchins établissent leurs demeures.

Les Marais Reculés sont nichés au pied des Cornes des Tempêtes, contigus aux Hautes Landes. Au nord se trouvent les Marches Gobelines, demeures de divers groupes humanoïdes qui attaquent parfois le sud, lançant des raids sur les installations des Maraîchins, ou sur les routes marchandes des Cornes des Tempêtes.

La Cuve prend sa source dans les Marais Reculés. S'écoulant vers le sud, la Cuve dessine une large vallée entre les pics des Cornes des Tempêtes et les Collines Lointaines. La vallée de la Cuve est humide et inhospitalière, son sol étant beaucoup trop mou et marécageux pour la plupart des cultures, et régulièrement inondé par la Cuve.

Le Pic de l'Aigle, une cité marchande fortifiée habitée par de rudes montagnards, est la seule colonie, quelle que soit la taille, située près des marais, et ses habitants s'aventurent rarement en bas, dans la vallée. La plaine inondée de la Cuve est laissée aux humanoïdes, et aux quelques humains, assez hardis (ou fous) pour y vivre. Ces derniers sont surtout des ramasseurs de tourbe et des fermiers qui labourent les petites parcelles de terre sèche espacées. Les caravanes de marchands qui sortent du Cormyr traversent les contreforts des Cornes des Tempêtes, mais la plupart de la région est relativement inaccessible. Et puis il y a bien entendu le problème des humanoïdes.

Le climat et les saisons

Les saisons s'écoulent de façon assez frappante dans les marais. Le printemps amène la pluie et la fonte des neiges dans les Cornes des Tempêtes. La région déborde d'eau, submergeant souvent les quelques îles sèches, inondant les villages maraîchins, faisant tomber d'anciens arbres, et changeant complètement le cours de la Cuve. L'été est chaud, tandis que les insectes remplissent l'air, les animaux deviennent adultes, et la rivière et les étangs deviennent moins profonds et plus petits. Souvent, de grandes portions du marais sont asséchées et rendues aussi dures que de la pierre par un été qui persiste. L'automne amène plus de pluies, ainsi qu'une activité frénétique à mesure qu'humains et animaux se préparent pour l'hiver.

La température tombe au-dessous de zéro pendant des semaines entières lorsque c'est l'hiver. La glace recouvre les étangs, et la rivière coule, mais lentement. La neige est rare à basse altitude, quoique les parties du marais qui longent les Cornes des Tempêtes sont quelques fois enfouies sous trente centimètres de neige, et de féroces tempêtes descendent parfois avec fracas des montagnes. Les animaux comme les humains souffrent durant l'hiver, et tous attendent avec impatience les pluies et les fontes du printemps, malgré les désastres intermittents qu'elles entraînent.






Les inondations recouvrent aussi parfois les traces de l'ancien royaume censé avoir prospéré ici il y a des siècles (bâtiments en ruines, routes, voire trésors). Il existe plusieurs vastes ruines dans le marécage, et elles rapportent souvent des trésors de valeur. Un des effets secondaires malencontreux de la présence de cet ancien royaume est l'apparition occasionnelle (ou dans de nombreux cas, "l'éruption") de morts-vivants, libérés de leur prison, tout au fond du marais. La plupart de ces morts-vivants sont du type stupide (squelettes ou zombis), mais les autres sont conscients et très dangereux. Les Maraîchins racontent de nombreuses histoires effrayantes sur ces choses surnaturelles, et je fus moi-même suffisamment malchanceux pour être effectivement le témoin de plusieurs de leurs attaques.

Moyennes climatiques pour les Marais Reculés

Printemps	21° C
Été	27° C
Automne	16° C
Hiver	7° C
T° la plus basse (par an)	-1° C
T° la plus haute (par an)	32° C
Précipitations annuelles	2.000 mm
Jours de neige	15 jours

Les plantes et les animaux

Les Marais Reculés sont une vaste région. Les espèces végétales comme les typhas, les joncs, les fougères et les roseaux fleurissent dans leurs eaux peu profondes, tandis que les robustes saules gris et chênes des marais aident à la formation d'îles solides au milieu du terrain mou et boueux.

De nombreuses espèces animales vivent et se développent dans les marais. La région regorge d'amphibiens comme le triton rouge, la salamandre du Cormyr, et la grenouille aux yeux rouges, de laquelle les Maraîchins extraient un puissant paralysant. Les croassements des nombreuses espèces de grenouilles emplissent l'air au coucher du soleil, et dans de nombreux endroits, ils peuvent être presque assourdissants.

Les grenouilles se nourrissent des nuages de mouches, moucherons, libellules, et autres espèces qui essaiment en grand nombre, particulièrement au printemps et en été. Malgré mon affection pour la région et ses habitants, la présence de nuages massifs de mouches, moucherons et moustiques piquants est une chose dont je pourrais me passer. En outre, de nombreux insectes sont porteurs de maladies, pour lesquelles la région est à juste titre tristement renommée. Les Maraîchins évitent cependant le problème de la maladie en fabriquant un insectifuge efficace, à partir de l'écorce du saule gris, et il est conseillé aux voyageurs d'en obtenir de grandes quantités avant de s'aventurer trop profondément dans le marais.

Comme je l'expliquerai plus clairement plus loin dans cet ouvrage, le marais abrite de nombreuses créatures inhabituelles et dangereuses, mais les voyageurs doivent garder à l'esprit que mêmes les bêtes ordinaires nécessitent le respect du voyageur alerte. Outre les grosses créatures dangereuses et monstrueuses qui habitent le marécage (et elles sont nombreuses), les Reculés sont pleins d'espèces familières. Certaines de ces bêtes aident à préserver l'équilibre de l'écosystème des marais. On trouve dans les Marais Reculés écureuils, ratons laveurs, renards, biches, lapins et lynx. Au reste, une sous-espèce de grand lion des montagnes prédateur erre dans la région. Cette créature est appelée "panthère" par les autochtones, bien qu'elle n'ait absolument rien à voir avec le léopard noir tropical. De temps à autre, on peut même rencontrer des ours noirs et, moi-même, j'hésiterais à les classer comme indignes d'attention.

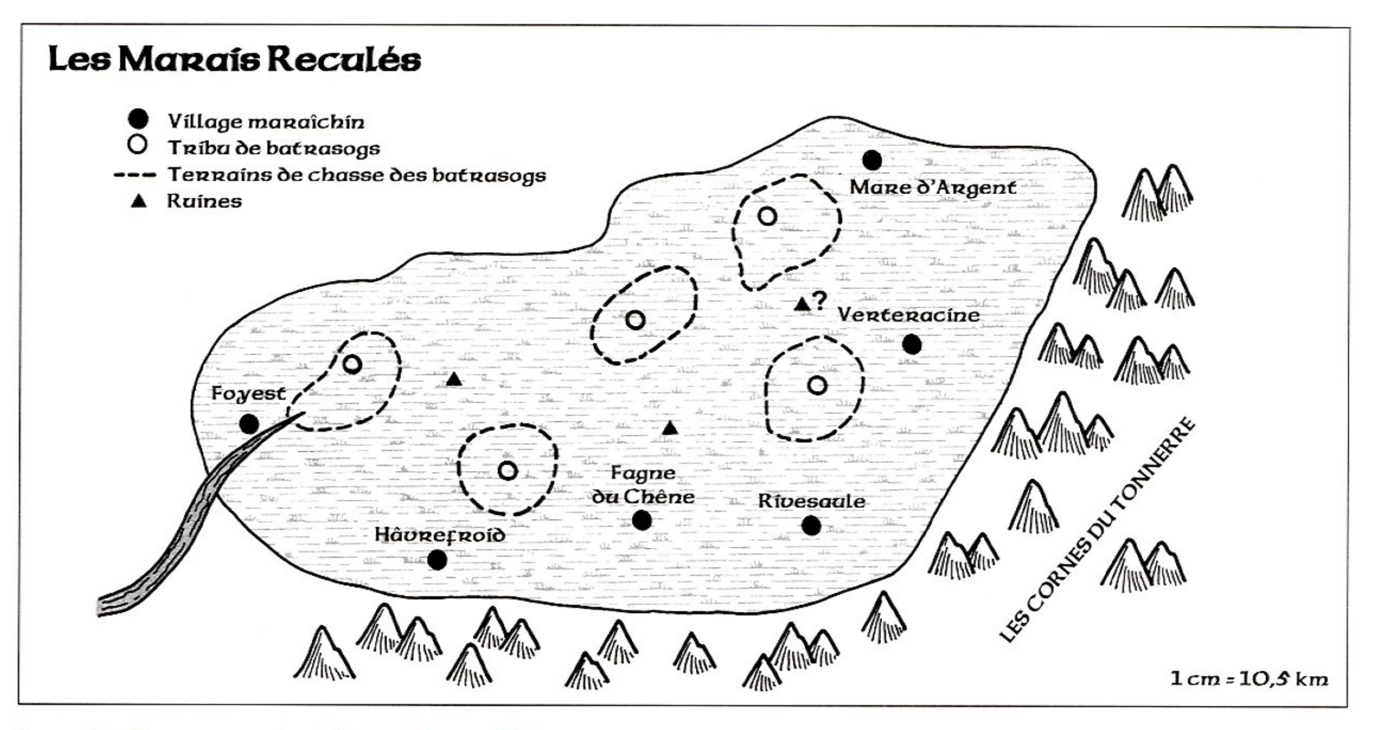
De nombreuses espèces d'oiseaux s'installent dans les Reculés, bien que les oiseaux chanteurs les plus pittoresques semblent préférer le climat plus doux du Marais de la Cuve, situés au sud. On voit souvent du gibier d'eau, comme les hérons et canards, et les échassiers, comme les aigrettes, hérons et avocettes sont également assez fréquents.

Des créatures moins communes habitent également le marais. Le catoblépas, dont le regard peut tuer, est un danger constant, tout comme les bandes vagabondes de trolls et les rares, mais mortels, tentasombres. On sait que les orques et leurs alliés ont effectué des raids sur le marais depuis leurs demeures, dans les Marches Gobelines, mais ces raids se sont fréquemment terminés en désastre pour les agresseurs, qui finissaient perdus dans le marécage, et taillés en pièces par ses habitants. Les dangers les plus mortels du marécage incluent les hydres (on dit que plusieurs s'installent dans les Reculés), et les grandes tribus de batrasogs, ou hommes-grenouilles.

Durant la période que j'ai passé dans les Marais Reculés, j'en suis venu à considérer la région comme une vaste toile d'araignée où les plantes, les animaux et le climat sont corrélés. Loin d'être repoussé par cette région inhospitalière, et malgré ses caractéristiques parfois déplaisantes, j'en vins à aimer cette terre, et à réaliser qu'elle avait besoin d'un protecteur et d'un guide, exactement comme les plaines et forêts de Féerûne.





Le Marais de la Cuve

Vers le sud, au centre de la Vallée de la Cuve, se trouve le Marais de la Cuve. Identique en de nombreux points aux Marais Reculés, le Marais de la Cuve est habité par une riche collection d'êtres vivants.

Le climat et les saisons

Le climat de la Cuve est quelque peu plus doux du fait de la faible altitude. L'automne et l'hiver sont pratiquement impossibles à différencier, amenant froid, pluies battantes, et vents violents. La pluie persiste jusqu'au printemps, en diminuant, tandis que l'herbe pousse, les fleurs bourgeonnent, et les arbres se parent d'un feuillage verdoyant. L'été est mou, humide et désagréable, avec de nombreux insectes porteurs de maladies qui essaiment dans l'air.

Moyennes climatiques pour le Marais de la Cuve

Printemps	18° C
Été	24° C
Automne	16° C
Hiver	7° C
T° la plus basse (par an)	-1° C
T° la plus haute (par an)	29° C
Précipitations annuelles	2.125 mm
Jours de neige	5 jours

Les plantes et les animaux

On retrouve également dans le Marais de la Cuve la plupart des espèces animales et végétales des Marais Reculés ; en outre, de nombreuses espèces pittoresques d'oiseaux chanteurs se nichent dans les taillis et les arbres de ce marais austral, attirées par des conditions climatiques préférables. Ces espèces comprennent les merles à ailes rouges, qui remplissent l'air de leurs chants joyeux, les alouettes des prés, les chardonnerets et les hirondelles.

Les espèces dangereuses comprennent plusieurs plantes carnivores, relativement inhabituelles dans les Reculés, ainsi qu'une puissante femelle dragon connue sous le nom de Fléo. Elle est âgée, dort très souvent, et lance rarement des raids sur son propre territoire. Ses prédations l'ont emmenée aussi loin que le Cormyr occidental, et vers les villages humains situés près de Proskur. Aucune expédition n'a été montée pour tuer Fléo, tant la région qui lui sert de demeure est inaccessible. De plus, Fléo a une sorte d'accord de défense mutuel avec les Bandits de la Cuve, qui rend une incursion contre elle encore plus dangereuse.

La place des batrasogs des Marais Reculés est occupée ici par les hommes-lézards. Ces créatures tribales sont autarciques, mais rarement ouvertement hostiles. De temps à autre, les hommes-lézards affrontent les Bandits de la Cuve, mais la plupart du temps, les deux groupes se laissent tranquilles l'un l'autre.






Les trolls, catoblépas et basilics rendent la Cuve dangereuse, mais le plus grand danger du marécage vient de ses habitants humains. Les Bandits de la Cuve sont une bande de hors-la-loi violents, sans foi ni loi, complètement à l'opposé des paisibles Maraîchins. Ces bandits sont unis sous la coupe de Thaalim Torchetour, qui s'est lui-même proclamé "Roi des Marais". Ce soi-disant "royaume des bandits" est devenu sérieusement dangereux pour les caravanes cormyréennes qui traversent les Cornes des Tempêtes. Si l'alliance des bandits avec Fléo s'avère réelle, Torchetour peut alors s'avérer une menace majeure pour l'autorité du Roi Azoun le Quatrième.

Comme vous le verrez plus loin dans ce récit, mon expérience avec les Bandits de la Cuve ne fut pas bonne, mais j'aime tout autant les Marais de la Cuve que les Marais Reculés : ce sont des endroits importants et vivants, totalement à l'opposé de l'image sombre et menaçante que la plupart des étrangers entretiennent. Malheureusement, il y a un marécage du Cormyr conforme en tout point à la sinistre image des marais, et c'est mon douloureux devoir de le décrire maintenant.

Le Grand Marécage

Comme je viens de le dire, de nombreuses conceptions populaires des marécages (des lieux mornes, synonymes de grand danger et de mort rapide) sont issues des profondeurs hantées de cette région immonde. Marais vaste et relativement peu profond, le Grand Marécage alimente la large et lente Ténébreuse.

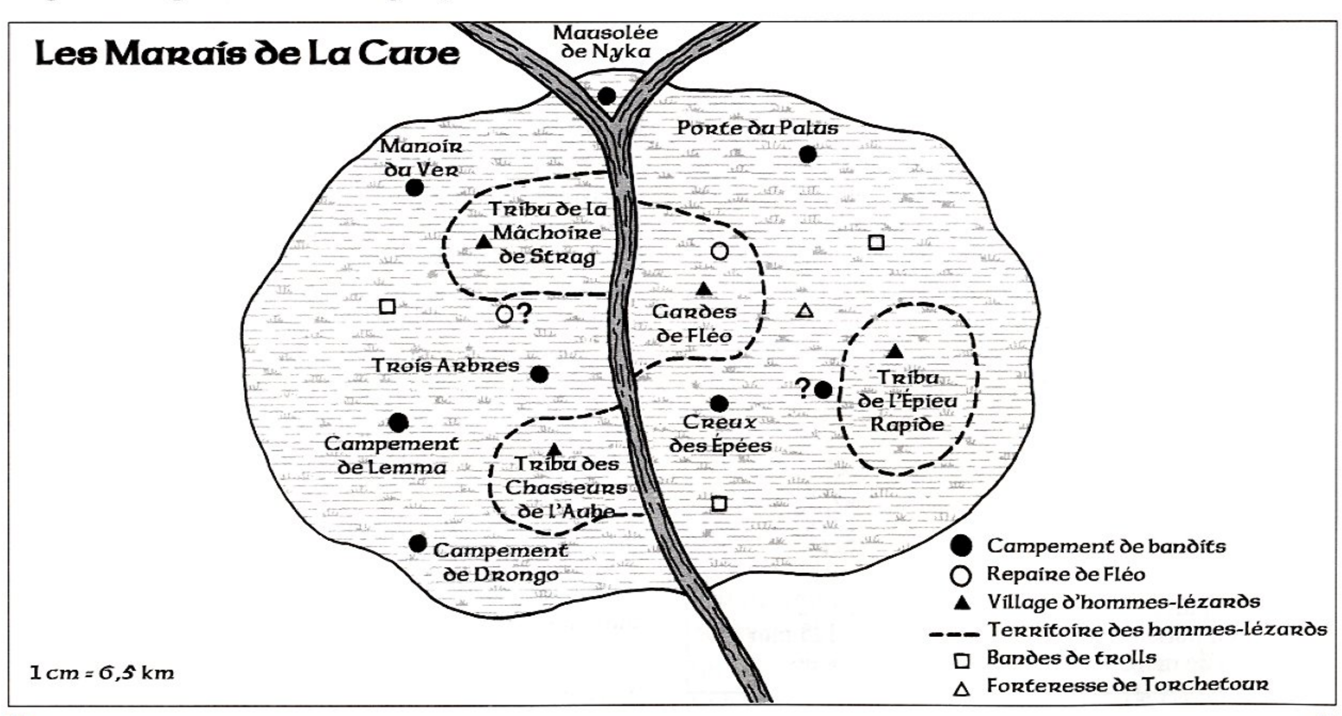
À l'inverse des deux autres marécages, le Grand Marécage est complètement pollué par ses habitants, et par des générations de magie maléfique, ne remplissant qu'une fonction minimale d'épuration et de filtration de la Ténébreuse. Comme son nom l'indique, l'eau de la Ténébreuse est noire de sédiments, croupie, sent mauvais et abrite de nombreuses créatures dangereuses.

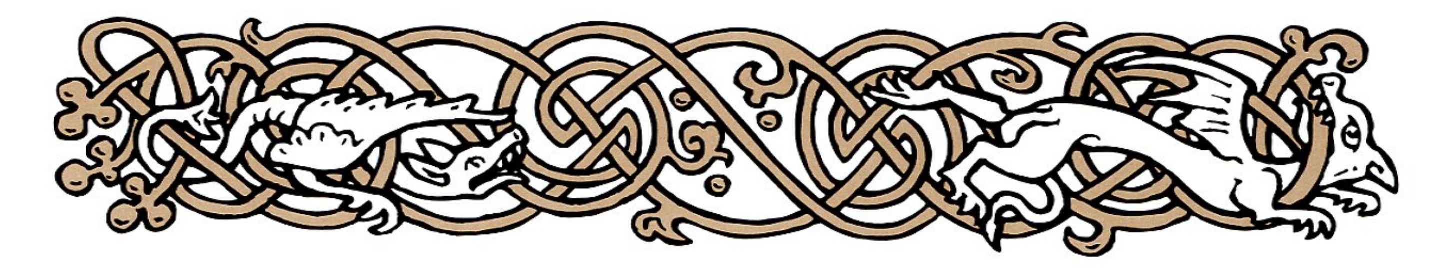
En surface, le Grand Marécage est aussi important que les Marais Reculés et de la Cuve combinés. L'une de ses rares fonctions positives est de sauvegarder la frontière orientale du Cormyr, car aucune armée ne pourrait s'en approcher et rester indemne.

Le climat et les saisons

Le climat du Grand Marécage est rude et artificiel. Une brume collante reste constamment suspendue dans l'air : chaude en été et froide en hiver, s'accrochant aux branches noires des arbres, occupant les creux et les dépressions, s'écoulant comme un être vivant.

La pluie tombe régulièrement, battant le sol, grossissant la Ténébreuse, et inondant la région. Ces pluies ne respectent aucune saison : elles semblent tomber au moment le plus inconfortable et le plus mal choisi.





Les saisons diffèrent avant tout par la température, étouffante en été et en automne, glaçant les os en hiver et au printemps. Avec la gêne constante des pluies et du brouillard, le Grand Marécage est un endroit maussade et dangereux, quelle que soit la saison.

Moyennes climatiques pour le Grand Marécage

Printemps	13° C
Été	21° C
Automne	16° C
Hiver	10° C
T° la plus basse (par an)	4° C
T° la plus haute (par an)	32° C
Précipitations annuelles	1.750 mm
Jours de neige	Aucun

Les plantes et les animaux

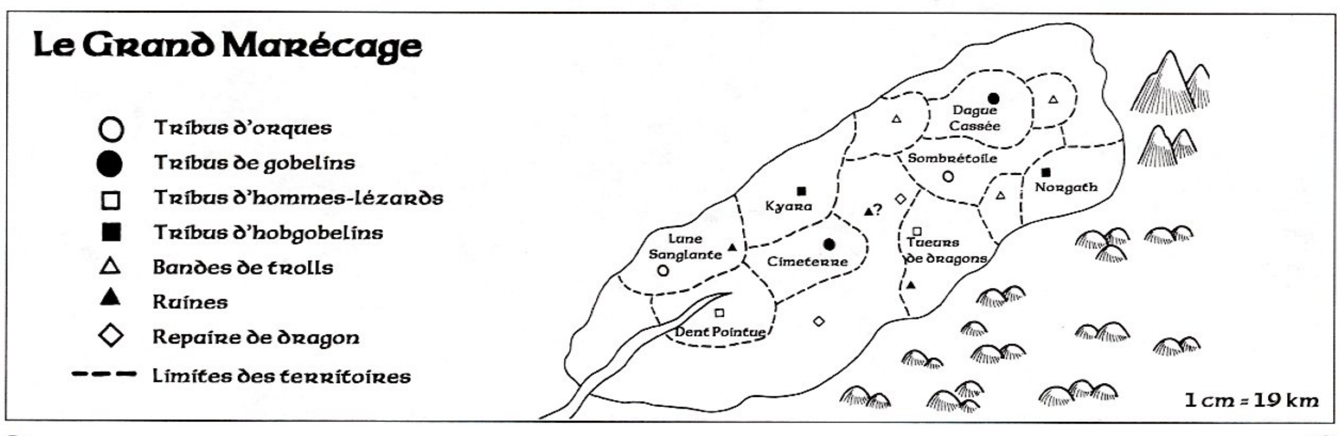
Les espèces végétales comprennent les roseaux des marais et les typhas ordinaires, ainsi que de l'herbe des marécages, et plusieurs espèces rares de lis d'eau, dont certaines donnent des éléments pour des sorts et des potions magiques ou curatives. On compte parmi les arbres des saules, des chênes biliaires et un certain nombre d'espèces carnivores dangereuses, comme le lance-épines et le saule noir. Toutes ces plantes sont d'une façon ou d'une autre tordues et sombres, souvent malades, couvertes de mousse rampante et étreintes par les brumes omniprésentes de la région. Beaucoup affirment que le marécage fut jadis un lieu de magie maléfique, ou un lieu de culte de dieux oubliés, mais rien n'a été prouvé. De même, aucune hypothèse plus plausible n'a été avancée pour expliquer le mal qui suppure dans le Grand Marécage.

Pareillement, les espèces animales ordinaires du Grand Marécage ont toutes un comportement et une apparence étranges. Les écureuils noirs et autres rongeurs se précipitent le long des branches des arbres, ou se battent pour la possession des quelques parcelles de terre ferme. Les serpents venimeux représentent un danger permanent, tout comme le lynx et la panthère des marécages, qui chassent ici sans peur apparente des humains. Même les espèces habituellement timides comme les ratons laveurs, les renards et les loutres se comportent de façon agressive, attaquant quelques fois les humains avec une férocité mortelle. Beaucoup de ces animaux sont contaminés et porteurs de troubles redoutés tels que la rage et la fièvre des marais.

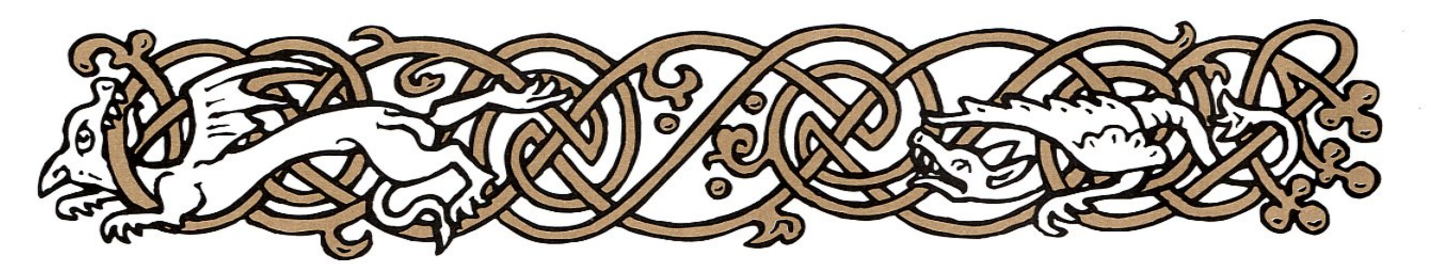
Chose peu étonnante, les autres habitants du Grand Marécage sont vraiment terrifiants. Mes quelques voyages dans ce marécage (pour améliorer les connaissances de la Guilde des Naturalistes sur son écosystème, et pour voir si ce marécage contenait de quelconques convertis potentiels) se sont toujours passés dans la crainte et la prudence, parfois interrompus par des moments de pure horreur.

Des tribus d'hommes-lézards, d'hobgobelins, de gnolls, d'orques, de gobelins et de trolls habitent le marécage, se font sans arrêt la guerre et, de temps en temps, vont faire la guerre au monde extérieur. Au moins deux jeunes dragons noirs (la progéniture de Fléo, le dragon de la Cuve) demeurent dans le marécage, en compagnie de créatures encore plus maléfiques comme des tyrannœils, des morts-vivants et même des illithids. Comme on peut s'y attendre, mes visites dans le marécage rapportèrent peu de nouveaux fidèles de Chauntéa.

Je ne peux souscrire à la croyance commune qui dit que les marécages sont des lieux maléfiques et indésirables. Néanmoins, l'honnêteté exige que je soupèse mes mots, et je suis obligé de rappeler aux futurs voyageurs de prendre garde au redoutable mal qui suppure en effet tout au fond du Grand Marécage du Cormyr… un mal qui peut, avec le temps, s'étendre pour imprégner les contrées alentours.

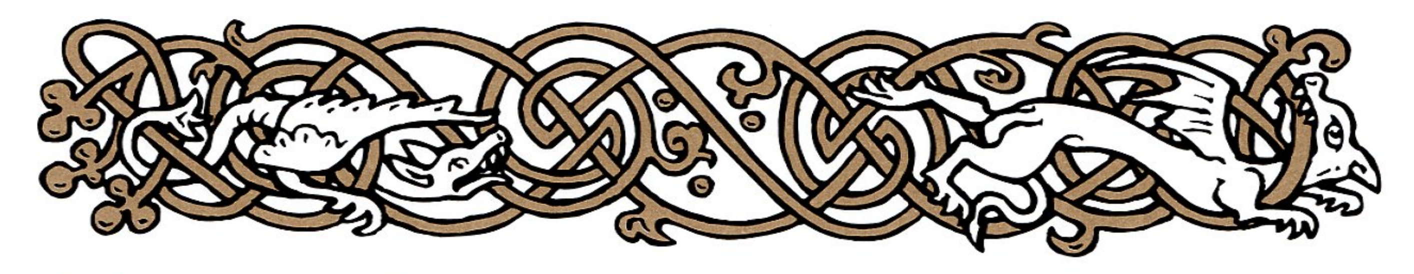










Seconde partie : Les monstres



ous les habitants des marais, qu'ils soient intelligents ou animaux, font partie d'une vaste et complexe communauté biologique. Certains ne comprennent pas, ou ne se soucient pas, du rôle qu'ils jouent (j'entends ici les Bandits de la Cuve, les trolls, les batrasogs et quelques autres). Ils ont un effet complètement désastreux sur les marécages, menaçant la fragile communauté dont ils dépendent. D'autres, comme les calmes Maraîchins, aiment et respectent les marécages. Ces peuples se sont avérés bienveillants et obligeants, et font partie intégrante de la toile de vie complexe des marécages. Je décris en détail ci-dessous certains des habitants les plus importants, intéressants et dangereux des marécages.

Bandits de la Cuve

À l'inverse des gentils Maraîchins, les Bandits du Marais de la Cuve se sont avérés moins réceptifs au message de paix et de compréhension de Chauntéa. Ignorant les appels de mes amis Maraîchins me disant d'éviter la région, j'étais déterminé à poursuivre ma mission et à administrer tous les habitants de la vallée. Je laissai mon temple de chaume flottant dans les mains compétentes de Tayth, mon acolyte humain nouvellement adjoint, montai mon poney, et me dirigeai au sud.

Comme j'en ai parlé précédemment, les marais de la Cuve sont similaires aux Marais Reculés, sauf que leur climat est quelque peu plus doux. Ce fut lors d'une journée de printemps lumineuse et plaisante que je m'approchai des marais ; je fus accueilli par des vols d'oiseaux chanteurs aux couleurs éclatantes, et je fus suffisamment chanceux pour apercevoir un cerf majestueux bondir hors d'un fourré voisin.

Mon premier contact avec les humains du marais fut cependant moins agréable. Un groupe de pillards des Bandits de la Cuve retournait dans le marécage alors que je m'en approchais. Gardant à l'esprit les avertissements des Maraîchins, je me cachai prudemment tandis qu'ils passaient.

Et je fis bien. Ils formaient une bande sinistre, vêtus d'armures rouillées ou en cuir noir sale, leurs traits défigurés par d'horribles cicatrices, tatouages et cache-yeux. Il y avait à la fois des hommes et des femmes dans ce groupe, tous ayant la même apparence horrible, tous criant et chantant d'une voix avinée. Ils étaient chargés de sacs et de coffres, et tiraient un chariot grossier rempli de leur butin. Dans le chariot, je fus horrifié de voir les silhouettes déguenillées et découragées de deux humains : un homme et une femme, tous deux enchaînés.

Tandis que le groupe de bandits disparaissait dans le marécage, continuant de chanter et de scander, je me trouvais face à un cruel dilemme. Clairement, mon intention originelle d'administrer ces humains avait été folle : j'avais autant de chances qu'ils m'étripent ou me vendent comme esclave.

Mais y avait-il d'autres humains dans le marécage, peut-être ennemis des bandits ? Seraient-ils un peu plus réceptifs à ma mission, et serais-je capable de les aider en cas de conflit avec les sinistres humains que je venais juste de voir ? Et qu'allaient devenir les captifs ?

À la fin, je décidai que Chauntéa était avec moi, et que mon honneur m'obligeait à pénétrer dans le repaire des bandits, et à déterminer si je pouvais faire quelque chose pour les malheureux prisonniers. J'enfourchai mon poney, et me mis en route dans les marais.

Alors que je connais mon devoir envers notre Grande Mère, je ne suis ni un éclaireur des régions sauvages, ni un grand guerrier. Il ne fallut pas longtemps avant que je ne tombe dans l'une des nombreuses fosses des bandits. Après plusieurs heures de tentatives d'évasion infructueuses, je fus bientôt récupéré par un groupe de bandits tout aussi affreux et apparemment dangereux que les premiers. Mes membres attachés, je fus emmené à leur campement.

Une fois là-bas, je fus mené devant le chef des humains, un guerrier nommé Thaalim Torchetour. C'était un homme étonnamment élégant. D'après l'apparence de son armure et son héraldique, je conjecturai qu'il avait naguère appartenu aux Dragons Pourpres cormyréens. Avec un rire criard, il ordonna qu'on me jette dans un enclos surveillé, avec les autres prisonniers des bandits.

La société des bandits

Dans les misérables recoins de l'enclos, je fis la connaissance de mes compagnons de cellule, un couple avec qui j'allais partager des moments poignants. L'homme






était un marchand du Cormyr, du nom de Thaldo Sar, et la femme était sa fille, Rysilla. Comme moi, on allait demander leur rançon, mais si les associés de Thaldo étaient très lents à payer la rançon que les bandits demandaient, ils allaient être vendus comme esclaves. Je savais que mon ordre n'était pas riche, et je désespérais d'être de nouveau un homme libre.

Je passais le temps en discutant de la société et de la nature de nos ravisseurs avec Thaldo et Rysilla, qui semblaient savoir un peu de choses sur le sujet, du fait de leurs voyages fréquents dans la région.

Les bandits sont en réalité un groupe désespéré et dangereux. Quoique la plupart soient humains, il y a plusieurs gobelins, orques et demi-orques parmi eux. Ce sont tous des hors la loi, des prisonniers évadés, ou des individus fuyants la justice cormyréenne. Il ne s'agit pas des nobles hors-la-loi cités dans les légendes ; en fait, il faut que quiconque cherche refuge parmi les Bandits de la Cuve prouve sa volonté de commettre les crimes les plus violents et ignobles avant même d'être pris en considération pour devenir un des leurs. Ceux qui montrent la moindre hésitation sont tués, chassés ou vendus comme esclaves, assurant ainsi que tous les membres du royaume des bandits sont parmi les individus les plus impitoyables, violents et antisociaux que l'on puisse imaginer.

Jadis, les bandits étaient composés de plusieurs tribus de quelques douzaines de membres. Puis vint Thaalim Torchetour, un soldat cormyréen renégat, condamné à mort pour avoir tué l'un de ses compagnons. Il unit les tribus en ce qu'on appelle maintenant communément un royaume de bandits, avec une population de plus de 1.000 individus. Torchetour règne avec une efficacité sauvage, entouré d'une garde de guerriers humains, demi-humains et humanoïdes qui lui sont complètement loyaux. Deux sorciers renégats le servent également : un homme nommé Thylash (apparemment de Thay), et une demi-elfe nommée Khyssaria. Ils l'assistent au combat, et travaillent sans cesse à dénicher les complots fomentés contre lui.

Les groupes de pillards des bandits se dirigent régulièrement vers les routes des Cornes des Tempêtes empruntées par les caravanes, utilisant les renseignements qui leur sont fournis par les espions de Torchetour au Pic de l'Aigle. Les bandits sont devenus prospères grâce aux butins qu'ils volent, et ils ont forcé les caravanes à augmenter le nombre de leurs gardes et leurs autres défenses. Le Roi Azoun le Quatrième et ses Dragons Pourpres se sont finalement intéressés aux déprédations des bandits, mais jusqu'ici, l'inaccessibilité du Marais de la Cuve les a empêchés d'entreprendre une quelconque action militaire décisive.

Les bandits et le marécage

L'unification des bandits a eu un effet extrêmement nuisible sur le marécage et son environnement, car leurs campements sont des lieux immanquablement sales, qui produisent beaucoup d'ordures, de fumée et de bruit, effrayant de nombreuses espèces animales, et tuant de nombreuses plantes. Les arbres sont abattus pour en faire des abris et du feu, les animaux sont chassés et abattus en masse, les étangs drainés, et les cours d'eau endigués, avec peu de soucis pour les conséquences que cela a sur le marais.

Près du centre du marécage (apparemment avec l'aide du dragon noir Fléo), Torchetour et ses suivants ont commencé à construire une forteresse, avec des matériaux extraits des Cornes des Tempêtes, ou volés aux caravanes qui passent. Beaucoup de terre et de pierres ont été transférées vers ce lieu, causant beaucoup de troubles à travers le marais. Si la forteresse est un jour finie, elle pourrait s'avérer une menace majeure pour l'autorité cormyréenne.

Le dragon Fléo représente une énigme intéressante. Thaldo et Rysilla étaient complètement au courant de l'existence de la bête, et se demandaient ouvertement pourquoi le dragon permettait (voire encourageait) que les bandits restent dans les marais. Apparemment, une alliance de convenance est née entre ces deux forces du mal ; une alliance qui peut désormais causer un tort considérable au Roi Azoun. Je consacrerai par la suite une section entière au détail de mes connaissances sur Fléo et ses relatins avec les Bandits de la Cuve.

En écoutant le récit de mes compagnons, il devint clair que le Marais de la Cuve était en train de traverser une crise d'une intensité grave. La présence des bandits a fait fuir beaucoup d'animaux des marais, et causé de sérieux dégâts à la délicate trame formée par tous leurs habitants vivants. Tandis que le soleil se couchait et que les ténèbres descendaient sur le marécage, j'observais les festivités des bandits (qui chantaient, dansaient, buvaient, se disputaient et se battaient), et je me demandais ce que l'avenir nous réservait.

L'évasion

Alors que le soir se transformait en nuit, et que les ténèbres nous enveloppaient, la fête des bandits dégénérait en chaos, puis finalement en sommeil éreinté. Même nos gardes étaient pris d'une stupeur avinée, et je réalisai que nous avions alors une chance de nous évader.

Bien que ma folle jeunesse mal occupée soit maintenant loin derrière moi, je conserve quelques



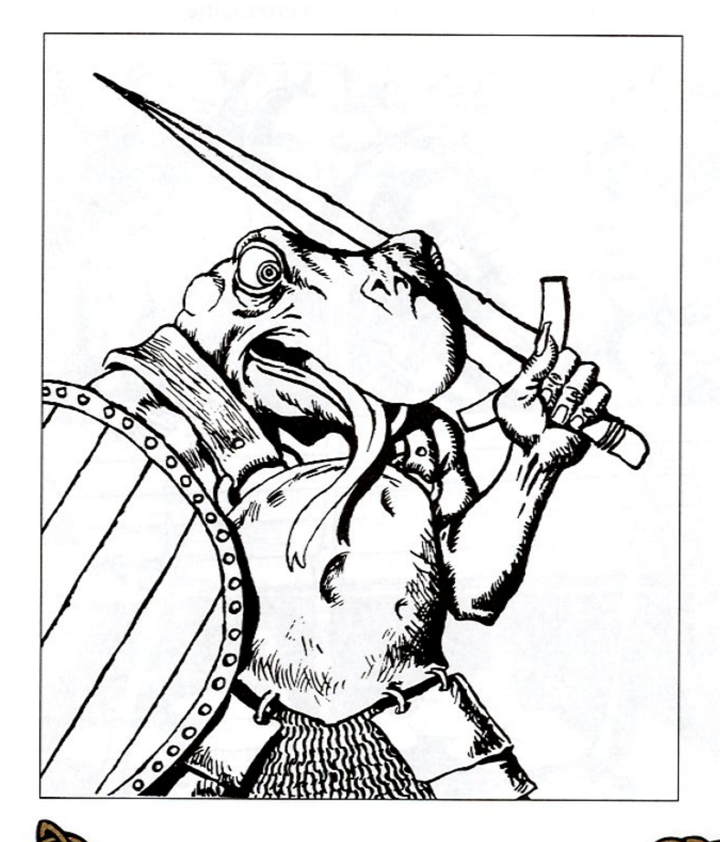




talents de mon ancienne vie. Prenant une fine baleine du collier de Rysilla, je m'occupai de la serrure de cuivre qui fermait notre enclos. Elle était vieille et primitive, et au bout de quelques instants, je la fis jouer. Je conduisis les deux humains hors du campement, désormais remplis des sons et des corps des humains somnolents.

Notre cavalcade à travers le marécage fut terrifiante. Nous rencontrâmes plusieurs de ses horribles habitants, et nous n'échappâmes à la perspective de finir dans la marmite d'un troll que grâce à une rencontre fortuite avec les hommes-lézards qui résidaient dans ce marécage. Bien entendu, je relate cette aventure ailleurs, et (plutôt que de me répéter) j'encourage les lecteurs à se rendre à cette entrée pour plus de détails sur l'incident et sur les hommes-lézards.

Ce fut quelques jours plus tard que nous atteignîmes enfin la sûreté des Marais Reculés, et l'assistance bienvenue de mes amis maraîchins. Éreintés, affamés, assoiffés, et au bord de l'évanouissement, nous fûmes escortés vers Verteracine, laissant derrière nous le triste Marais de la Cuve à ses conflits. Je pris conscience que le mal de ce marécage ne pouvait pas être à jamais ignoré par le Cormyr, et qu'un conflit dans cette région serait inévitable.



Baragouins

Plusieurs endroits du marécage sont connus pour abriter des baragouins. Ces créatures amiboïdes sont couvertes d'yeux et de bouches rudimentaires, et elles attaquent typiquement leur proie en lui tendant une embuscade. Ce qui est plus effrayant, c'est qu'elles peuvent se camoufler en terre ferme pour piéger les imprudents. Les bandits essaient souvent de conduire des ennemis ou des agresseurs dans des régions du marécage où l'on sait que ces créatures vivent ; et ils laissent les baragouins faire le sale boulot pour eux.

Ces créatures crasseuses, rares dans le meilleur des cas, semblent vraiment avoir établi une population qui se reproduit dans le Marais de la Cuve. La façon dont elles s'y sont prises, ou la cause exacte de cet état de fait, restent inconnues. Mon informateur Skola affirmait que le dragon noir Fléo aidait à créer et perpétuer ces choses, mais elle n'en avait aucune preuve.

Batrasogs

L'autre menace majeure pour les Maraîchins vient des batraciens humanoïdes appelés batrasogs. Plusieurs tribus de ces créatures désagréables vivent dans les Marais Reculés et, à ce qu'on m'a dit, également dans le Grand Marécage, mais j'ai été incapable de le confirmer. Tandis que les morts-vivants ne sont qu'une menace intermittente, ne mettant les Maraîchins en danger qu'une fois ou deux par génération, les batrasogs représentent un ennemi constant, et luttent sans cesse avec les humains pour le contrôle de la région.

Culture et société

Les batrasogs des Marais Reculés sont grands, mesurant en moyenne 1 m 80. Ils sont larges, leur peau est vert émeraude, tachée d'olive et de gris. Bien qu'ils soient relativement intelligents, ils ne vivent pas dans des colonies permanentes, pas plus qu'ils ne produisent d'objets permanents. Les guerriers batrasogs porteront quelques fois une armure, ou des épées et des armes capturées aux Maraîchins, ou récupérées dans le marécage. Cependant, la plupart d'entre eux comptent sur leurs armes naturelles, leur camouflage naturel, et leur bond spécial lorsqu'ils combattent.

Les batrasogs voyagent en groupes tribaux de 50 individus maximum. Ces groupes sont organisés selon des règles totalitaires, avec un chef mâle et ses sous-chefs, investis d'une autorité absolue. Un chef batrasog traite ses






sujets comme des possessions, utilisant leur main-d'œuvre, tuant librement et même mangeant ses suivants quand ils n'exécutent pas aussitôt ses ordres.

Les batrasogs ne connaissent pas d'engagement marital à long terme. Une femelle pond jusqu'à 200 œufs par an, et la tribu monte la garde près de la mare-couveuse jusqu'à ce que les jeunes batrasogs en émergent. Ressemblant à de gros têtards, les jeunes batrasogs ne sont absolument pas intelligents, et se nourrissent d'insectes, de petits amphibies ou de leurs autres congénères, jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment développés pour émerger de la mare-couveuse, généralement six à huit semaines après l'éclosion. Ensuite, un batrasog est entièrement livré à lui-même, obligé de se défendre contre ses congénères plus gros. Avec de la chance et de la force, il peut finir par devenir un adulte à part entière, bien que moins de 1% des nouveau-nés batrasogs ne survive jusqu'à l'âge adulte.

L'impact des batrasogs sur leur environnement immédiat est vraiment terrible. Aveugles dans leurs pratiques de chasse, ils sont connus pour avoir détruit toute vie sur des hectares de marais, laissant derrière eux un marécage boueux. Heureusement, ils n'empoisonnent pas de façon permanente la terre comme les morts-vivants, et la vie revient généralement dans les régions ravagées au bout d'un an ou deux. Beaucoup de tribus différentes de batrasogs habitent les Marais Reculés. Elles s'évitent les unes les autres, et ne se battent pas. Inversement, elles ne sont que trop heureuses de pourchasser et chasser les humains, qu'elles considèrent comme des rivaux et des ennemis.

Normalement respectueux de la vie au sein du marécage, les Maraîchins organisent périodiquement des campagnes contre les batrasogs, particulièrement lorsque leur population devient trop nombreuse, et que le peuple batracien commence véritablement à attaquer les villages maraîchins. Les batailles contre les batrasogs sont féroces, mais les amphibies ne sont pas très intelligents, et ont peu de cran pour un combat prolongé. Après avoir infligé quelques pertes à leurs agresseurs, ils se fondent dans le marécage.

La cervoise des batrasogs

J'ai observé des raids de batrasogs à plusieurs occasions pendant que je résidais dans les Marais Reculés, et j'en fus même victime. Cet incident particulier me donna quelques renseignements intéressants sur la biologie des batrasogs.

Ayant été prévenu de l'arrivée d'une livraison de la précieuse cervoise chauntéanne, je m'aventurai, accompagné d'une paire d'acolytes, à la frontière du marécage, où un marchand nerveux nous donna les tonneaux. Nous les chargeâmes sur un radeau, et nous mîmes de nouveau en route pour Verteracine.



Au bout d'environ une heure dans le marécage, un coassement d'avertissement vint d'à côté, et aussitôt l'eau devint vivante, pleine de corps d'amphibies gonflés, grimpant difficilement sur notre radeau et essayant de nous faire chavirer. Joint par mes acolytes, Tayth et Sayla, je fis appel à Chauntéa et lançai des sorts suffisants pour distraire nos agresseurs, nous permettant de sortir à toute vitesse du bateau, et de nager vers la terre ferme.

Une fois sur la terre ferme, je me retournai et me préparai à aider mes acolytes à repousser les batrasogs, et nous fûmes les témoins d'une chose curieuse. Nous ayant délogés de notre vaisseau, et ayant vu les pouvoirs auxquels nous commandions, les batrasogs choisirent de ne pas nous poursuivre. Au lieu de cela, ils se contentèrent d'envahir tout le bateau, inspectant les tonneaux et les sondant à l'aide de leurs doigts mous, qui se terminent en cornets de succion. À la longue, un d'entre eux découvrit le robinet et tourna la poignée, libérant un flot de liquide ambré.

Mon cœur saigna, car la perte d'une bonne cervoise est presque aussi tragique que celle d'un brave guerrier. Et cette cervoise était consacrée à Mère Chauntéa !

Note d'Elminster : Attitude typique d'un petit-homme, non ?

Nous observions avec une horreur fascinée tandis que les batrasogs se jetaient sur le liquide, en engloutissant de grandes gorgées. Ils semblaient nous avoir complètement oubliés, et ils sombraient maintenant dans ce qu'on ne peut décrire que comme une frénésie alcoolique, avalant de grandes quantités de notre cervoise bénite, et en renversant encore plus.

Pendant plusieurs minutes l'agitation continua, et puis il se produisit une chose encore plus étrange. L'un des premiers batrasogs à atteindre notre barge et à avoir bu la cervoise s'écroula et commença à se convulser, presque comiquement. Au bout de quelques instants, tous les batrasogs furent pris des mêmes contractions, certains tombant sur le bateau, d'autres glissant par-dessus bord pour patauger désespérément dans l'eau.

Nous regardions silencieux, trop ébahis pour parler. Au bout de cinq minutes, il n'y avait plus aucun mouvement, et nos agresseurs étaient allongés immobiles sur le bateau, ou flottaient dans l'eau. Nous retournâmes prudemment sur le bateau et inspectâmes les batrasogs. À ma grande surprise, plusieurs étaient morts, et le reste était plongé dans une profonde stupeur, montrant tous les signes d'un coma profond. Remerciant encore une fois Chauntéa, nous lançâmes les cadavres et les corps inconscients hors de notre barge et continuâmes vers Verteracine.

Une expérience ultérieure montra un fait intéressant : les stupides batrasogs étaient irrésistiblement attirés par la liqueur humaine, mais une fois qu'ils la buvaient, ils sombraient dans l'inconscience ou mouraient, selon la quantité consommée. Les doyens du village de Verteracine remercièrent Chauntéa et moi-même avec effusion pour leur avoir fourni une nouvelle arme efficace contre les batrasogs.

À partir de ce jour, chaque village maraîchin fut équipé d'un tonneau de cervoise, à ouvrir en cas d'une attaque de batrasogs. J'ai depuis entendu que la tactique a fonctionné, et que les assauts de grande envergure lancés par le peuple grenouille ont diminué considérablement.

Chafouins

Ces petites créatures maléfiques sont apparemment courantes dans le Grand Marécage, mais heureusement inconnues dans les Marais Reculés et le Marais de la Cuve. Les chafouins sont des créatures solitaires, qui vivent dans des abris primitifs, au cœur du marécage, émergeant pour chasser les bandes d'orques, de gobelins et de kobolds qui vivent dans le Grand Marécage, et s'en nourrir.

Bien que leur nombre soit trop faible pour avoir un quelconque impact réel sur l'écologie du Grand Marécage, les chafouins occupent un rôle important dans la mythologie des orques, des kobolds et des gobelins. Du fait de leur nature solitaire, de leurs us secrets, et de leurs habitudes alimentaires, les chafouins sont considérés comme des esprits surnaturels qui enlèvent promptement les humanoïdes et les dévorent. Les orques et les gobelins solitaires transportent souvent de nombreux charmes et fétiches pour repousser les chafouins, tandis qu'on sait que les kobolds prennent des victimes de leurs propres tribus pour les sacrifier, et les laissent pieds et poings liés, afin d'apaiser les méchants chafouins. Inutile de le préciser, les chafouins ne sont que trop heureux d'accepter de tels présents, qui les dissuadent peu de traquer les kobolds.

Dragons noirs

L'habitant le plus puissant du Marais de la Cuve est une vieille femelle dragon noir qui s'appelle Fléo. Lors de conversations avec mes amis Maraîchins et d'autres






personnes, j'ai appris beaucoup sur elle et ses habitudes. Pourtant, mon informateur le plus utile s'avéra être l'un des serviteurs de Thaalim Torchetour.

Trois semaines s'étaient écoulées depuis mon aventure et mon évasion des mains des bandits du Marais de la Cuve — ce qui est une autre histoire, que j'ai relatée entièrement plus haut dans cet essai. Mes compagnons de l'époque (le marchand Cormyréen Thaldo et sa fille Rysilla) avaient eu assez d'aventures pour un moment, et ils se mirent donc en route pour le Pic de l'Aigle, accompagnés d'une escorte de chasseurs des Marais Reculés. Le voyage fut calme, mais lorsque les chasseurs revinrent, ils rencontrèrent un voyageur solitaire, une femme Bandit de la Cuve du nom de Skola, qui affirmait avoir été exilée des marais lorsqu'elle repoussa les avances amoureuses de Thaalim Torchetour.

Quoique méfiants des motivations de Skola (elle aurait pu aisément être une espionne), les chasseurs l'emmenèrent à Verteracine, mais lui bandèrent les yeux afin de l'empêcher d'apprendre de quelconques routes secrètes traversant les marécages. Après son arrivée, je la questionnai et, à l'aide de diverses techniques à la fois magiques et intuitives, m'assurai à ma grande satisfaction qu'elle disait la vérité, et avait vraiment rejeté Torchetour et son royaume de bandits. Skola et moi-même allions devenir de bons amis au cours des semaines suivantes, et j'appris bientôt beaucoup sur l'histoire des bandits et, plus important encore, sur le dragon Fléo et ses relations avec ces derniers.

Le dragon et les bandits

Fléo est la maîtresse incontestée des marais, et aurait pu exterminer facilement les bandits depuis longtemps. Avant la venue de Torchetour et leur unification, elle ne les avait jamais considérés comme une grande menace. Une fois que le guerrier humain commença à unir les tribus disparates de bandits en une force unique, Fléo commença à songer à détruire ces humains parvenus, mais le rusé Torchetour coupa l'herbe sous le pied du vieux dragon, prenant le dessus.

Ce que Fléo ignorait, c'est que Torchetour et ses bandits avaient découvert l'emplacement d'un de ses antres secrets dans le marécage. Tandis qu'elle était partie attaquer le Cormyr occidental, un petit groupe de bandits pénétra dans l'antre et s'enfuit avec un des œufs de Fléo, qui fut ensuite placé sous *stase temporelle* par l'un des magiciens de Torchetour. Inutile de le dire, je fus assez alarmé à l'idée qu'un tel sort soit accessible aux magiciens de Torchetour, jusqu'à ce que Skola me rassure et me dise que le sort avait été lancé à partir d'un parchemin, et non par un magicien de niveau élevé.

Lorsqu'elle revint, Fléo était furieuse mais ne pouvait pas faire grand chose. Torchetour retenait son précieux œuf en otage, et elle finit par être convaincue qu'une alliance entre elle et les bandits serait avantageuse. Depuis cette époque, Fléo et Torchetour ont bien coopéré, même si ce n'était pas complètement de bon gré. Les bandits ont pris soin de l'œuf, mais ne l'ont jamais rendu.

Fléo et le marécage

On connaît très peu de choses sur la vie des dragons noirs, une espèce incontestablement dangereuse. Mes entretiens avec Skola m'ont permis de comprendre considérablement la vie secrète de Fléo et de ses rejetons (et par extrapolation, un peu de celle de leurs semblables).

Des nombreuses espèces de dragons connues, on pense généralement que les dragons noirs sont les plus faibles. Ceux qui rencontrent la rusée et dangereuse Fléo contestent probablement cette conclusion (c'est-à-dire, s'ils survivent assez longtemps).

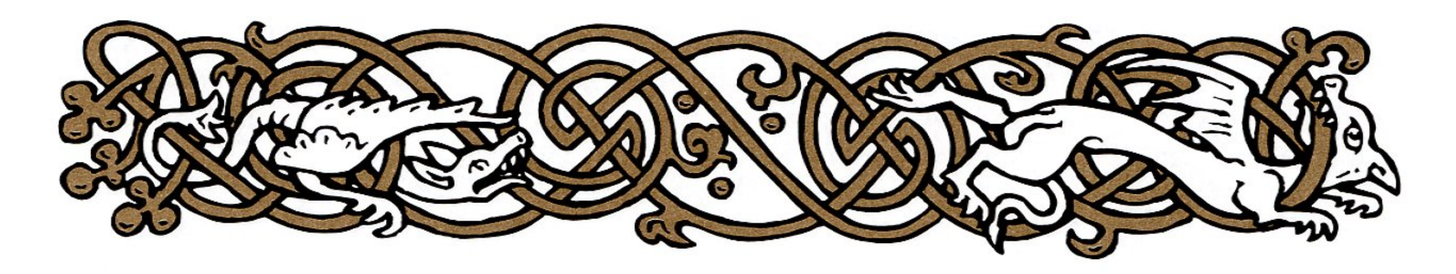
Fléo est un très vieux dragon, de plus de 900 ans au strict minimum, et elle est assez puissante. Néanmoins, son impact sur les Marais de la Cuve a été minimal, car elle est suffisamment intelligente pour ne pas dévaster le territoire où elle vit.

À mesure que les dragons vieillissent, ils ont de plus en plus besoin de dormir. À cause de son âge, Fléo passe peut-être les deux tiers de son temps à dormir. La masse importante d'un dragon provoque également une grande pression sur ses jointures et sa structure vertébrale, rendant les déplacements des créatures les plus grandes plus lents et douloureux que ceux des jeunes spécimens. Inutile de le dire, la douleur chronique qui empoisonne les dragons les plus âgés n'améliore pas leur caractère d'un iota.

Comme la plupart des dragons noirs, Fléo est une créature mesquine, cruelle et agressive (tout ceci dû à son âge avancé et son nombre impressionnant de problèmes d'articulations). Dans son cas, ces qualités déplaisantes sont tempérées par une intelligence élevée et une nature étonnamment patiente. Elle possède plusieurs antres et lieux d'embuscades, cachés dans le marécage. Beaucoup de ces cachettes sont submergées profondément par l'eau, creusées après des années de travail, et avec l'aide de son important répertoire de sorts de magicien. C'est uniquement la malchance qui a fait découvrir à Thaalim Torchetour la caverne-couveuse.

Bien qu'elle soit âgée, Fléo est toujours fertile, concevant et pondant un seul œuf toutes les décennies environ. L'identité de son partenaire est inconnue, mais Skola affirme qu'il vit dans les jungles de Chult, situées



extrêmement loin. Cette information se tient avec de nombreuses théories prétendant décrire la nature des cycles de vie des dragons. Particulièrement, ces théories avancent que, conséquence du besoin de grands territoires de chasse qu'ont les dragons, il faut que ces créatures parcourent de grandes distances, loin de leurs antres, afin de s'accoupler.

Dans mes lectures et recherches, j'ai trouvé un rapport d'un marin thétyrien, décrivant un couple de dragons noirs pris dans un gracieux vol amoureux au-dessus de la Mer Étincelante, à peu près à mi-chemin entre le Cormyr et Chult. Je suggère que ces deux dragons étaient Fléo et son consort inconnu, mais ceci ne peut être confirmé de façon certaine.

Fléo ne pond qu'un seul œuf à la fois, et le garde sous le marécage, dans une caverne chauffée magiquement qu'on appelle caverne-couveuse. Le temps pour couver est considérable : 12 à 18 mois. Pendant ce temps, Fléo passe la plupart de son temps auprès de l'œuf, ne sortant que pour chasser. C'est bien entendu durant une telle chasse que les bandits de Thaalim Torchetour volèrent un des œufs de Fléo, mais ce type d'opportunité est très rare.

La possession d'un œuf est peut-être le seul véritable moyen de pression qu'on peut utiliser contre un dragon. Malgré leur nature mauvaise, les dragons noirs protègent instinctivement leurs œufs, et feront pratiquement n'importe quoi pour les garder saufs. De plus, même si l'œuf venait à être rendu sain et sauf, le ou les voleurs ne sont pas encore tirés d'affaire. Seuls ceux qui sont extrêmement naïfs se croient en sécurité après un tel acte (et la vengeance d'un dragon noir est une chose terrible à voir). Pour toutes ces raisons, et parce que Thaalim Torchetour est tout sauf naïf, il est peu probable que le "Roi" Torchetour soit dans les parages le jour où il s'arrangera pour que l'un de ses serviteurs rende l'œuf de Fléo ; si jamais ce jour devait arriver.

Outre son pacte de défense mutuel avec les bandits, Fléo possède des gardes du corps issus d'une grande tribu d'hommes-lézards, qui la vénèrent comme un émissaire de leur dieu, Semuanya. Ils lui sont assez loyaux, et depuis l'enlèvement de son œuf, ils gardent ses divers antres. J'en dirai plus sur les hommes-lézards et leur société dans les pages à venir.

Au moins deux des rejetons de Fléo vivent dans le Grand Marécage. Relativement jeune, la paire chasse principalement à l'intérieur même du marécage, mais elle a commencé à lancer des raids sur le territoire cormyréen voisin. Plusieurs groupes d'aventuriers se sont aventurés dans le Grand Marécage, avec l'intention de voler ou tuer les deux dragons. Étant donné les dangers que l'on trouve dans le marécage, rares sont ces groupes qui en sont sortis indemnes, et beaucoup ont été portés disparus.

La chasse

L'appétit d'un dragon est légendaire et prodigieux, mais tend à diminuer quelque peu à mesure que la créature vieillit. Fléo ne sort désormais qu'une fois tous les trois mois pour se nourrir. Lorsque c'est le cas, toutefois, elle inflige de sérieux dégâts à la région où elle chasse. Lorsqu'elle était jeune, on dit que Fléo avait accumulé une pile énorme de trésors, qui est cachée profondément sous le marécage. Toutefois, comme pour son appétit physique, le désir que Fléo avait pour les richesses semble aussi avoir diminué avec l'âge, et désormais, elle apporte rarement des trésors avec elle dans ses demeures.

Les terrains de chasse favoris de Fléo sont les terres entre Proskur et Elversult au sud, les terres cultivées du Cormyr à l'est, et les Marches Gobelines au nord. Elle varie ses habitudes de chasse pour éviter d'attirer trop l'attention sur elle ; certains cormyréens (ou cormytes, comme le préfère le roi) n'ont pas réalisé que les différents "dragons" qui ont harcelé leurs champs pendant des siècles ne sont en fait qu'une seule et même créature. Fléo a elle même perpétué ces histoires, attaquant souvent déguisée en dragon rouge, vert, voire (par rancune) en dragon d'or ou d'argent.

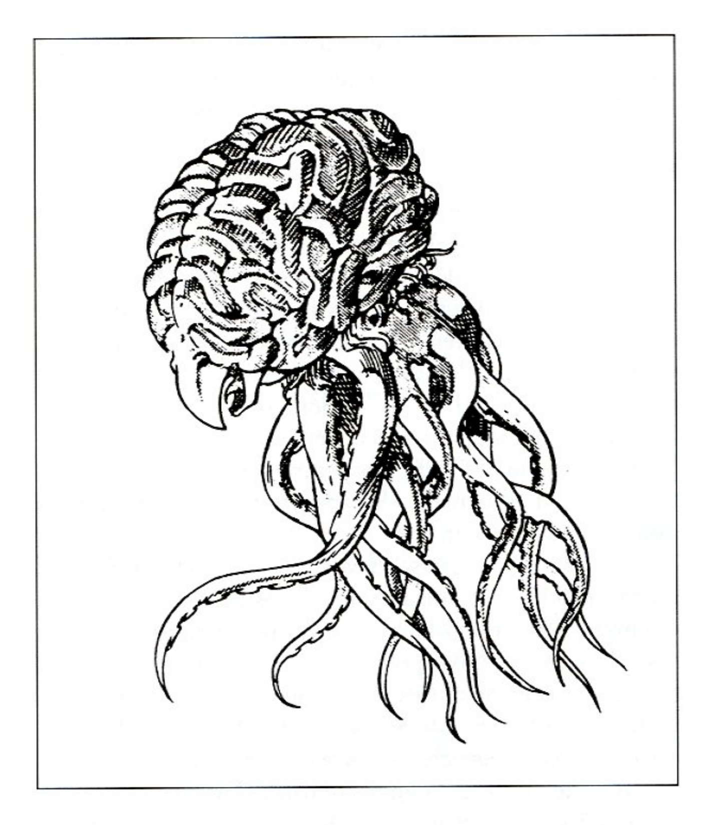
Fléo et sa progéniture

Le dragon noir Fléo est la reine incontestée du marécage. C'est un très vieux dragon (ayant peut-être 1.000 ans). Les siècles ont affiné son intelligence, et en ont fait une créature très rusée, qui préfère laisser combattre ses subordonnés, comme les hommes-lézards du Marais de la Cuve. Mieux encore, elle restera si bien cachée que ses ennemis ne pourront la trouver. Elle n'a pas survécu aussi longtemps en étant stupide, et elle est plutôt prête à abandonner un combat qui tourne à son désavantage.

Fléo, dragon noir : CA -5 ; VD 12, v 30 (C), n 12 ; DV 18 ; pv 90 ; TAC0 -1 ; #AT 3 + spécial ; Dég. 1-6 +10/1-6 +10/3-18 +10 ; RM 35% ; PX 18.000 ; AS Souffle 20d4 +10 ; 7 sorts de magiciens niveau 1 au choix ; *respiration aquatique* ; *ténèbres* 3x par jour (30 mètres de rayon) ; *corruption de l'eau* 1x par jour (2.700 dm^3) ; *croissance végétale* 1x par jour ; *convocation d'insectes* 1x par jour ; DS Immunité contre l'acide





Tyra et Désespohar, dragon noir : CA 1 ; VD 12, V 30, N 12 ; DV 12 ; pv 60 ; TAC0 9 ; #AT 3 + spécial ; Dég. 1-6 +4/1-6 +4/3-18 +4 ; RM Néant ; PX 10.000 ; AS Souffle 8d4 +4 ; 1 sort de magiciens niveau 1 au choix ; *respiration aquatique* ; *ténèbres* 3x par jour (12 mètres de rayon) ; DS Immunité contre l'acide

Grells

Les sombres recoins du Grand Marécage abritent une colonie de ces créatures repoussantes, dont le caractère mauvais a clairement influencé et été influencé par la méchanceté qui suppure ici.

Bien que je n'aie pas personnellement rencontré ces diaboliques créatures, je suis redevable envers mon amie Ærilaya, une prêtresse elfe dont les expériences dans le Grand Marécage forment la base d'un grand nombre de renseignements de ce document. Le rapport suivant est fortement basé sur des faits qu'elle m'a fournis.

Des ruches dans le marécage

Créatures diaboliques ressemblant à des cerveaux sans corps dotés de becs vicieux et de dix tentacules épais, les grells vivent en communauté, comme dans une ruche, préférant les ruines, les marécages et les régions sauvages, loin des yeux indiscrets des humains.

Les grells sont organisés selon une hiérarchie stricte, avec les puissants patriarches au sommet, et les travailleurs ordinaires à la base. La caste des philosophes se situe entre les deux, et on en trouve souvent à la tête de groupes d'ouvriers lançant des raids.

Dotés d'une attitude arrogante et mauvaise, les grells du Grand Marécage sont haïs et redoutés par les autres habitants de la région. Au moins quatre ruches, totalisant environ 60 individus, occupent le marécage, en chassant les autres habitants, qu'ils soient intelligents ou non. Les hommes-lézards et les hobgobelins sont leurs proies favorites.

Les patriarches

Chaque ruche de grells est contrôlée par un souverain absolu appelé patriarche. Plus grands, plus forts, et beaucoup plus intelligents que les grells ordinaires, les patriarches du Grand Marécage possèdent beaucoup de pouvoirs extraordinaires, ce qui les rend particulièrement dangereux.

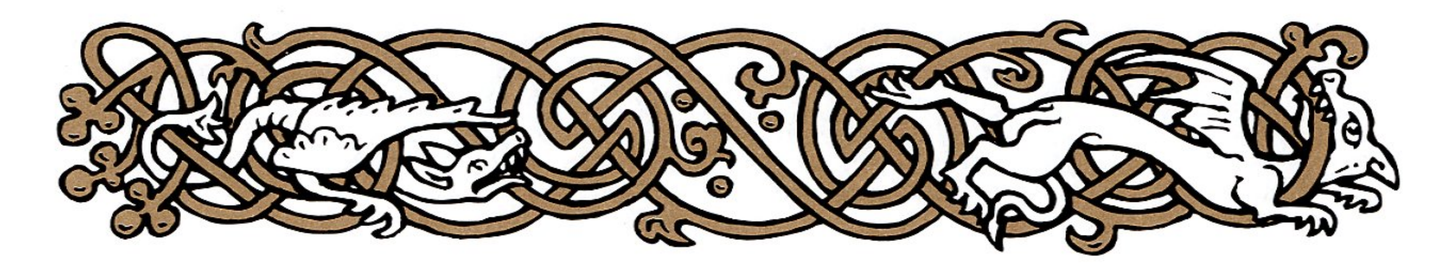
Outre leur fameuse capacité à paralyser leurs adversaires, les patriarches du Grand Marécage possèdent des capacités psioniques substantielles. Ærilaya m'a parlé d'une rencontre où elle a été le témoin des capacités psioniques d'un patriarche grell.

"Armée du sceptre que j'avais pris au chef hobgobelin puis rentré fermement dans ma ceinture, je me frayai un chemin à travers les étendues brumeuses du Grand Marécage. J'espérais que la gratitude de la Reine Amlaruil pour mes services serait considérable, car le sceptre avait jadis été la propriété d'un seigneur de Myth Drannor, et mon intention était de le rendre à ses propriétaires légitimes, les elfes de l'Éternelle Rencontre.

"Bien entendu, rien ne se passe aussi bien qu'on pourrait l'espérer, et ma sortie du marécage fut ponctuée de rencontres avec plusieurs de ses habitants. Cependant, à moins d'une journée de voyage de la frontière du marécage, et de la sûreté, je tombai sur une des bêtes les plus épouvantables que j'aie jamais rencontré.

"Alors que je me frayais prudemment un chemin parmi une futaie dépouillée de chênes noirs, une créature cauchemardesque plana devant moi. J'avais déjà eu affaire à des grells avant, mais rien n'aurait pu me préparer à ma première rencontre avec un patriarche : il était comme un grell normal mais plus grand, plus puissant, avec des tentacules musclés, et une aura tangible de menace autour de lui.



"Je ne peux dire ce que ce patriarche faisait seul, loin de sa ruche. Ce que je peux dire, c'est qu'il voulait le sceptre que je portais. Il ne parlait pas, mais dans ma tête je ressentais un désir profond et maléfique, ainsi qu'une absence complète de pitié ou de miséricorde.

"Comme on peut s'y attendre, je m'enfuis. La chose me poursuivit, se déplaçant sans effort parmi les arbres, au-dessus de l'eau noire, dans une poursuite serrée. Lorsqu'il devint évident que je ne pouvais m'échapper, je me retournai, tirant mon arme et faisant face à l'horreur qui s'approchait.

À ma grande surprise, il ne se déplaçait pas pour attaquer, et au lieu de cela, planait en silence, à trois mètres de moi. Puis je sentis une terrible et douloureuse pression au fond de mon crâne, une contrainte me poussant à avancer et à donner le sceptre au grell qui planait. Un morceau de ma conscience résista, et je fus capable de surmonter cette pression.

"Le grell resta sans expression, mais des ondes de rage m'inondaient, et une douleur brûlante me remplit, comme si j'étais chauffée à blanc : cette chose était en train d'essayer de me tuer avec la force de son seul esprit. Je tombai à genoux, mon arme tombant à terre. Tentant de me défendre désespérément, mes mains se fermèrent sur le sceptre qui était à ma ceinture.

"Aussitôt, la pression disparut, et un rayon d'énergie argenté partit du sceptre pour frapper le grell. Il tomba dans l'eau saumâtre du marécage en hurlant, puis il y resta allongé, en train de se tortiller.

"Inutile de le dire, j'utilisai cette opportunité pour échapper à la chose. Je ne peux dire si elle était touchée, blessée ou mourante. Je devais apprendre plus tard que le sceptre possédait la capacité de renvoyer les assauts magiques et psioniques sur un agresseur, une capacité pour laquelle je lui étais extrêmement reconnaissante."

Les patriarches grells du Grand Marécage : Les patriarches grells du Grand Marécage sont identiques aux patriarches grells ordinaires, excepté qu'ils ont des capacités psioniques considérables, comme suit :

Résumé des psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
6	3/2/3	EP, SP, PM/NS	Int	200

Les patriarches du Grand Marécage connaissent toujours les pouvoirs suivants, et il y a 15% de chances qu'ils possèdent une science ou deux dévotions supplémentaires dans la discipline psychokinétique.

Clairsentience : *Dévotions :* Clairaudience, clairvoyance

Psychokinésie : *Sciences :* Détonation, force projetée, télékinésie ; *Dévotions :* Attaque balistique, amollissement

Télépathie : *Sciences :* Domination, lien spirituel, scellés mentaux ; *Dévotions :* Crainte, contact, ESP

L'Impérator

Les grells du Grand Marécage n'ont aucune religion déclarée, ils révèrent au lieu de cela un être puissant qu'ils appellent l'Impérator. Cette créature, censée habiter sous la surface du marécage, est un grell de taille gigantesque, avec des douzaines de tentacules, et des capacités psioniques presque inimaginables.

On ne sait pas si l'Impérator est en fait un être unique, quasi divin, ou simplement un grell très puissant. Les grells eux-mêmes semblent croire que l'Impérator possède la stature et les capacités suffisantes pour unir tous les grells, et les conduire dans une grande vague de conquêtes guerrières. Ils affirment également que, sous les ordres de l'Impérator, ils ont véritablement conquis des mondes entiers.

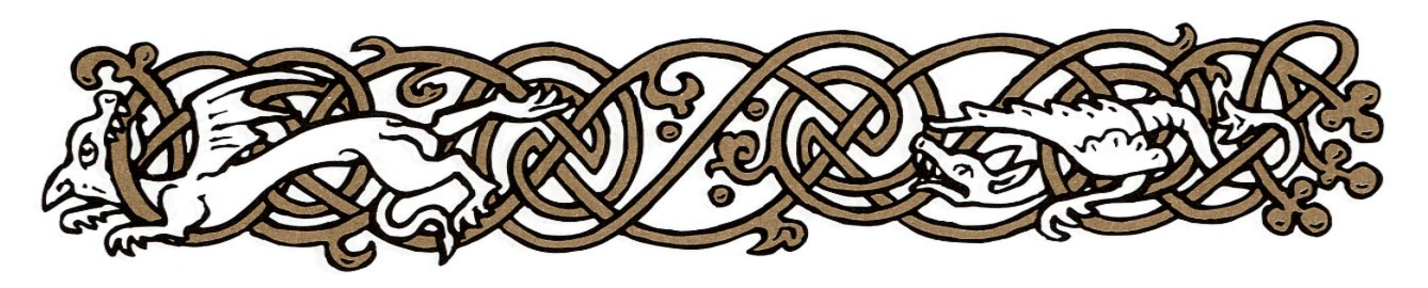
Plusieurs légendes des hobgobelins parlent d'un gigantesque grell, mauvais et très intelligent, qui est censé demeurer dans les cavernes situées sous le marécage. Elles sont clairement inspirées des récits sur l'Impérator, mais la conjecture est de savoir si elles sont vraies ou non.

Hobgobelins

Plusieurs tribus de ces humanoïdes extrêmement désagréables habitent le Grand Marécage. Ils sont encore plus violents et xénophobes que la plupart des hobgobelins, attaquant tous les étrangers qui s'aventurent sur leur territoire, et s'engageant dans de terribles guerres les uns contre les autres. Beaucoup ont asservi certains des gobelins et kobolds primitifs qui habitent dans les marécages, en faisant des serviteurs et de la chair à canon.

Les hobgobelins du Grand Marécage peuvent s'avérer particulièrement dangereux pour le Cormyr à cause de leurs croyances religieuses inhabituelles. Ces tribus affirment que les guerres constantes qu'ils mènent doivent les unir sous la bannière d'un seul chef, et qu'ils émergeront alors des marécages pour lancer une guerre sainte sur les terres humaines qui les entourent. Les hobgobelins affirment que le dieu maléfique Cyric les conduira lui-même dans leur croisade, et qu'aucune force humaine ne pourra s'opposer à eux. Ils proclament également que, lorsque Cyric viendra diriger les tribus





unies, il amènera avec lui une arme d'une telle puissance que des armées entières fuiront en la voyant, et que les murs des châteaux s'écrouleront à son contact.

Hommes-lézards

Normalement évités ou calomniés par les humains ordinaires de Féerûne, les hommes-lézards abondent dans les marécages et marais de la région, et présentent quelques aspects biologiques et culturels fascinants. Mon expérience avec les hommes-lézards du Marais de la Cuve fut assez enrichissante, et me fit pour beaucoup dénoncer mes propres préjugés.

Plus tôt dans cet exposé, j'ai décrit mon évasion des geôles des Bandits de la Cuve, accompagné par le marchand cormyréen Thaldo Sar et sa fille, Rysilla. Tandis que nous étions en train de nous évader, nous avons eu la malchance d'être vus par une paire de trolls, qui sentirent en nous des proies faciles et se mirent à nous poursuivre. Bien que la rumeur affirme que les trolls apprécient assez les petites-gens, mes courtes jambes ne sont pas faites pour la course, comme vous le savez bien. Avec mes deux compagnons humains incroyablement épuisés et las, j'étais certain que nous finirions tous nos jours dans la marmite d'un troll.

Désespérément, je fis appel à Chauntéa, lui demandant assistance et préparant un sort, espérant au moins semer nos poursuivants. Cependant, alors que je me tournais pour libérer la puissance de ma déesse sur les trolls, je fus choqué de voir l'un d'eux trébucher et tomber sur le sol marécageux en faisant des éclaboussures, un épieu à la hampe épaisse dépassant de son torse vert et plein de verrues. Au bout d'un moment, une douzaine d'épieux supplémentaires tourbillonnaient dans l'air, beaucoup d'entre eux frappant nos poursuivants.

Le pouvoir de régénération des trolls est vraiment efficace, mais face à une attaque aussi furieuse, même eux peuvent perdre leur cran et envisager la possibilité d'une mort désagréable. Dans les sombres recoins de leur esprit, alors qu'encore plus de projectiles s'abattaient sur eux, ils comprirent que la perspective d'un festin de petit-homme ne valait pas ce risque, et ils quittèrent aussitôt les lieux.

Lorsque je regardai pour voir l'identité de nos sauveurs, je m'attendais à moitié à voir quelques uns des bandits de Torchetour écartant les trolls de captifs potentiellement précieux. Ce que je vis fut plus surprenant et, pour moi, encore plus terrifiant.

Un groupe armé d'environs 20 créatures puissantes et écailleuses, arborant des queues extrêmement musclées, des mains griffues et de grandes mâchoires vicieuses, se tenait devant nous. C'était des hommes-lézards, accoutrés de la manière la plus barbare : avec des plumes, des fétiches de pierre, des ornements en os, et autres objets similaires. Ils portaient des frondes et les épieux aux hampes épaisses que j'avais vus voler sur les trolls. Les épieux, alors que je les inspectais à la lumière de la pleine lune, semblaient être de grands ouvrages d'art primitif, gravés avec soins de pictogrammes, peints et recouverts de plumes et autres ornements.

Malgré ma fascination pour ces armes, je réalisai que nous avions échappé à un danger et que nous étions maintenant confrontés à un autre. Tandis que l'une des créatures avançait à grands pas, j'entendis Rysilla haleter d'horreur et je sentis que, tout au fond, mon estomac se serrait.

À mon grand étonnement, l'homme-lézard de tête pouvait parler une forme rudimentaire du commun, et il nous informa que si nous étions des ennemis des bandits, il pouvait nous aider.

Comme beaucoup dans les Royaumes, j'ai entendu des histoires horribles sur les hommes-lézards et leurs habitudes alimentaires, et ce fut donc avec réserve que j'acceptai. L'homme-lézard, qui s'appelait en fait Ssahh, nous escorta à son village, et nous fournit un guide pour nous faire sortir du marécage. Ainsi commença une brève, mais






extrêmement enrichissante visite d'une colonie d'hommes-lézards, qui me montra des choses fascinantes, lesquelles me furent par la suite détaillées par mon amie Skola, la réfugiée des Bandits de la Cuve qui vint vivre avec nous dans les Marais Reculés.

Culture et société

De nombreuses hypothèses populaires au sujet des hommes-lézards sont, en fait, vraies. Il s'agit de créatures aquatiques semi-tribales, avec une culture matérielle relativement primitive. Bien qu'on pense largement qu'ils sont mauvais et prédateurs, de nombreuses tribus entretiennent de bonnes relations avec les communautés humaines et demi-humaines voisines.

Les hommes-lézards de la Cuve se sont avérés un groupe relativement civilisé, vivant sur des parcelles de sol surélevé, dans des huttes construites en chaume, lianes et pierres empilées. Skola m'apprit que leurs villages comptaient une population entre 20 et 50 individus. Certains sont gouvernés par des lézards impériaux, hommes-lézards supérieurs qui possèdent une intelligence élevée, et de puissantes capacités de combat. À l'inverse des hommes-lézards des autres régions, les lézards impériaux de la Cuve ne réclament pas de sacrifices hebdomadaires à leurs suivants, et ils ne semblent pas être d'un naturel mauvais. Les hommes-lézards eux-mêmes croient que les impériaux sont créés par le dieu relativement bienveillant Semuanya, plutôt que par le demi-dieu mauvais Sess'innek, qu'ils insultent ouvertement.

Comme je l'ai deviné avec l'aide de Ssahh, il y a une grande antipathie entre les hommes-lézards et les Bandits de la Cuve. Bien que les deux groupes aient parfois de sérieux affrontements, ils se contentent généralement de faire des raids ou de tendre des embuscades à leurs ennemis, pour les prendre au dépourvu. Une tactique particulièrement appréciée par les hommes-lézards consiste à se tapir sous les eaux peu profondes des deux côtés de la route, puis de sortir pour attaquer l'ennemi de tous les côtés à la fois.

Les groupes de razzieurs hommes-lézards comptent entre deux et douze individus, chacun armé d'un gourdin, de couteaux en pierre, ou d'épieux sculptés, à la pointe en silex, que j'ai classés comme uniques aux tribus de la Cuve. Ils ne se donnent pas du mal pour chasser les humains et les demi-humains, mais ils n'hésiteront pas à se régaler des bandits capturés.

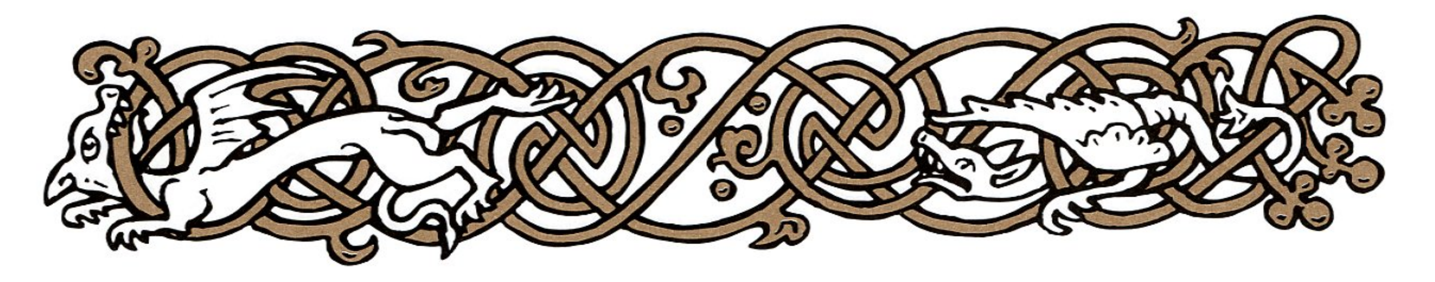
Le conflit entre les deux groupes n'a pas pour conséquence d'immenses pertes, heureusement pour les hommes-lézards, car ce n'est pas une race extrêmement féconde. Ils n'entretiennent pas de liens durables, les couples restant ensemble jusqu'au printemps, où la femelle pond jusqu'à six œufs. Le couple prend des tours de garde autour des œufs enterrés, jusqu'à ce que les nouveau-nés éclosent. Habituellement, seul un œuf sur trois éclos convenablement, ce qui fait que la population des hommes-lézards augmente assez lentement.

Lorsqu'ils ne sont pas en conflit avec les Bandits de la Cuve, les hommes-lézards vivent de chasse et de cueillette, en communautés individuelles laissant généralement les autres tranquilles, et ne s'affrontant que de temps à autre, pour les terrains de chasse principaux. Leurs proies préférées comprennent les mammifères sauvages comme les cochons, ainsi que les lézards et les grenouilles. Les guerriers et les chasseurs peuvent gagner un statut important en chassant l'hydre redoutée, ou le hideux baragouin, qui sont tous deux considérés comme de grandes menaces. Ils façonnent des armes et des armures rudimentaires à partir des os, des écailles, des dents et de ce qui reste de l'hydre.

Des conflits surviennent également contre les diverses bandes de trolls qui fréquentent les marais, la preuve étant l'attaque furieuse que nos sauveurs ont portée sur nos





poursuivants. Alors qu'ils montrent une haine profonde envers les Bandits de la Cuve, qu'ils considèrent comme ayant usurpé leurs territoires de chasse et endommageant leur marécage bien-aimé, les hommes-lézards montrent peu d'hostilité envers les voyageurs fortuits, et les aideront même s'ils sont manifestement des ennemis des bandits. Mes amis et moi-même fûmes à l'évidence les bénéficiaires de cette attitude.

Une tribu d'hommes-lézards sert de gardes du corps à Fléo, le dragon noir. Depuis le vol de son précieux œuf, ils gardent ses antres avec une dévotion fanatique. À cause de l'outrage que les ruffians de Torchetour ont commis à l'encontre de Fléo, que les hommes-lézards considèrent comme un émissaire personnel de Semuanya, leur haine envers les bandits est particulièrement intense, mais ils n'y laissent pas libre cours par crainte pour l'œuf de Fléo.

Hommes-lézards de la Cuve : CA 4 (boucliers) ; VD 6, n 12 ; TA M ; DV 2 +3 ; Int Moy ; TAC0 17 ; #AT 3 ou 2 ; Dég. 1-2/1-2/1-6 ou 1-4 (fléchettes)/1-6 ou 1-6 (javelots)/1-6 ou 2-8 (gourdins)/1-6 ; AL N ; PX 65.

Lézards impériaux de la Cuve : CA 2 (boucliers) ; VD 9, n 15 ; TA G ; DV 8 +3 ; Int Élevée ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég. 5-20 ou 1-4 (fléchettes) ou 1-6 (javelots) ou 2-8 (gourdins) ; AL CM ; PX 975.

Les hommes-lézards du Grand Marécage

Les hommes-lézards du Grand Marécage sont considérablement moins civilisés que leurs cousins de la Cuve, et conformes à la croyance populaire sur ces créatures. Ces bêtes sauvages vivent en groupes tribaux et nomades d'une douzaine d'individus environ, et ils ne bâtissent pas d'abris permanents. L'influence maligne du Grand Marécage semble avoir affecté sérieusement les hommes-lézards du marais, les rendant pratiquement psychotiques, attaquant tout étranger qui s'aventure près d'eux, et poursuivant humains, elfes et petites-gens comme des proies, avec une obstination intense. Ils ne vénèrent pas Semuanya, mais adorent au lieu de cela un groupe d'esprits de la nature et de démons maléfiques, comprenant le seigneur tanar'ri Sess'innek, qui cherche à corrompre les hommes-lézards et à en faire une race vraiment mauvaise. Les chamans hommes-lézards mènent des rituels sauvages, en utilisant d'étranges autels et icônes religieuses, sculptées à partir des os des victimes sacrifiées et des créatures du marécage.



Plusieurs lézards impériaux ont été vus dans le Grand Marécage, et ils sont encore plus sadiques et mauvais que le reste de leurs congénères. Véritables créations de Sess'innek, ces impériaux exigent des sacrifices d'êtres intelligents tels les humains ou les elfes, mais ils sont connus pour tuer leurs propres suivants, et s'en nourrir.

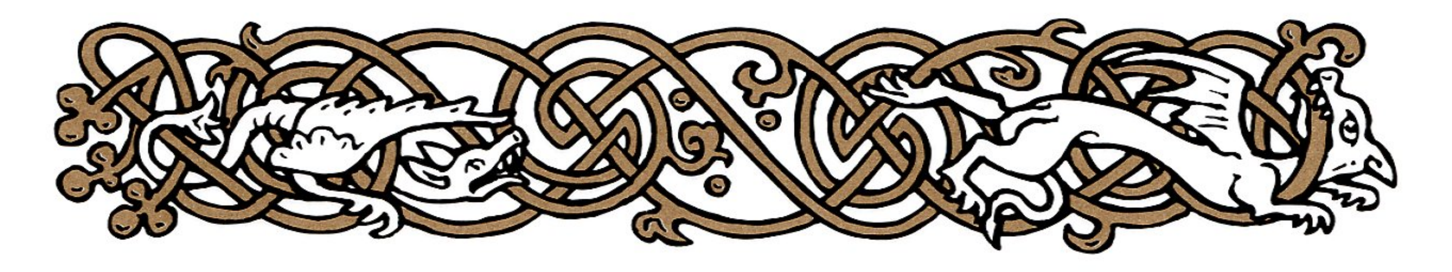
Hydres

Ces créatures légendaires habitent les régions sauvages lointaines, et les races civilisées les voient donc rarement. C'est ce qu'il y a probablement de mieux, car les hydres sont aussi mortelles qu'elles sont bizarres. Mon informateur Skola m'a parlé des hydres du Marais de la Cuve. J'ai également entendu des rapports sur des hydres qui habitent dans les sombres profondeurs du Grand Marécage, représentant encore un autre danger pour les voyageurs et aventuriers qui sont dans la région.

La nature des hydres

On connaît plusieurs types d'hydres. L'hydre ordinaire ressemble à un gros dragon brun, sur le cou écailleux duquel poussent entre cinq et douze têtes. L'hydre ordinaire est l'espèce que l'on rencontre le plus souvent dans le



Marais de la Cuve et le Grand Marécage. Hormis ses têtes multiples, elle n'a pas de capacités spéciales.

Parmi les moins communes on compte la pyrohydre, qui souffle du feu comme un dragon, et la redoutée hydre de Lerne, qui régénère en fait toutes les têtes séparées de son corps principal. La cryohydre souffleuse de glace est inconnue dans la région du Cormyr, ce qui est probablement mieux.

Alors que les rapports indiquent que les hydres ordinaires peuvent donner naissance à n'importe quel autre type d'hydre, je pense que les pyrohydres, cryohydres et hydres de Lerne sont des variations normales (même si elles sont rares) de l'hydre ordinaire.

Les habitudes et biologies des divers types d'hydres sont similaires. Ce sont des prédateurs solitaires, semi-intelligents, qui préfèrent les marécages et les antres souterrains. Leurs têtes multiples leur permettent de chasser efficacement, et elles se nourrissent d'une grande variété d'espèces vivant dans le marécage, comprenant les oiseaux, les serpents, les biches et les rares orques, humains ou autres espèces intelligentes. Les pyrohydres utilisent leur souffle enflammé pour tuer leurs proies avant de les consommer. On dit que certaines hydres apprécient particulièrement la chair elfe, mais les hydres de la Cuve ne semblent pas en faire partie.

Les hydres sont relativement lentes, mais bien adaptées aux déplacements dans les régions marécageuses comme le Marais de la Cuve et le Grand Marécage. Leur grande taille leur permet de ne pas être gênées par les tourbières et les étangs, et elles peuvent se déplacer lentement, même dans des eaux relativement profondes, en maintenant toujours au moins une tête près de la surface. Plus d'un aventurier a été surpris lorsque la créature, apparemment à tête unique, qui traversait le lac en sortait soudainement pour devenir une monstruosité avec neuf ou dix têtes.

L'accouplement et la famille

Comme je l'ai précisé, les hydres sont des créatures solitaires. Cependant, de la moitié jusqu'à la fin du printemps, des paires d'hydres en arrivent à s'accoupler. Le comportement amoureux d'une hydre est spectaculaire, bruyant, et quelques fois très dangereux. Les mâles et les femelles dansent les uns autour des autres dans un ballet pesant, leurs têtes claquant et mordant celles de leur partenaire. Au bout d'un moment, les deux hydres sont complètement empêtrées, leurs têtes emmêlées. La danse amoureuse continue de plus belle, avec deux gros corps roulant ensemble, tombant avec fracas dans l'eau, écrasant les arbres, et même les créatures suffisamment malchanceuses pour se trouver sur leur chemin.

Si le couple survit à ce processus exténuant (et ce n'est pas le cas pour certains), il s'accouple, après quoi la femelle pond jusqu'à six œufs. À cet instant, le mâle s'en va, et peut représenter un danger mortel pour les jeunes hydres : il pourrait, avec un joli manque de dévotion paternelle, les considérer comme de la nourriture. Généralement, seul un nouveau-né sur douze survit jusqu'à l'âge adulte.

Chasser l'hydre

Bien qu'il s'agisse de prédateurs efficaces et dangereux, les hydres ne sont pas elles-mêmes immunisées contre la prédation. Bien que Fléo, le dragon noir, ne chasse pas très souvent sur son territoire, lorsque c'est le cas, elle préfère les hydres comme proies.

Les Bandits de la Cuve, et les humanoïdes du Grand Marécage, craignent tous les hydres, car ils les rencontrent trop souvent. Pourtant, les bandits ont mis au point plusieurs stratégies efficaces pour s'occuper de ces bêtes. Une fois encore, mes renseignements sont basés sur des récits rapportés par l'ancien bandit, Skola.

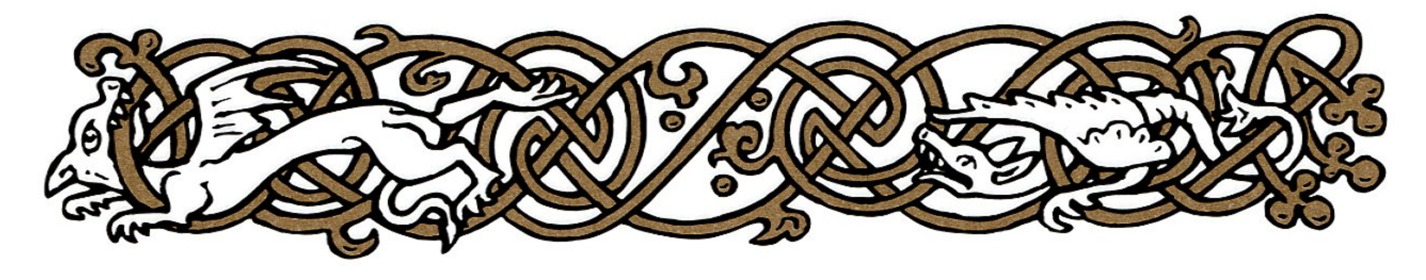
Aussi terrifiantes qu'elles soient, les hydres ne sont pas très intelligentes. Quoiqu'elles ressemblent aux dragons en terme d'apparence, de tempérament et de capacités, elles n'ont pas l'intellect pernicieux et rusé de leurs cousins reptiliens. La plupart des stratégies utilisées par les bandits contre les hydres profitent de ce fait.

Une ruse populaire consiste à attirer une hydre avec un de ses aliments favoris (une vache, un bouc, voire une créature intelligente comme un elfe ou un humain), généralement sous la forme d'un malheureux captif attaché à un poteau pour le plaisir de l'hydre. La victime est placée pour attirer l'hydre dans une zone propice à une embuscade ou un piège : une zone boisée, une parcelle de terre ferme où l'on peut creuser des fosses, un affleurement rocheux, etc.

On dispose des fosses et des pièges le long des routes d'approche probables. Une hydre affamée entrera souvent à l'aveuglette directement dans une fosse garnie de pieux, et sera empalée ou écrasée sous des tonnes de rochers placés pour tomber d'une saillie rocheuse. De telles saillies sont rares dans le Marais de la Cuve, et toutes sont bien répertoriées et identifiées par les bandits, justement pour de telles occasions.

Si ces éventualités viennent à échouer, l'hydre avance généralement sur sa proie sans défense, simplement, et commence à s'en nourrir. À cet instant, les bandits emploient des mesures plus directes, y compris l'assaut



lancé par des guerriers en armure, des sorts magiques et une attaque d'archers armés de flèches spécialement traitées.

Quelques prêtres et herboristes renégats ont rejoint les Bandits de la Cuve, emmenant avec eux leur expertise considérable en matière de poisons et de soporifiques. Plusieurs espèces de plantes du marécage sont efficaces contre les hydres, y compris une plante grise indéfinissable appelée sparganelle. Cette substance, pilonnée jusqu'à devenir une pâte, puis réduite en poudre fine au-dessus d'un feu, crée un puissant sédatif qui est particulièrement efficace contre les hydres.

Les bandits utilisent contre l'hydre des flèches traitées à la sparganelle, mais malheureusement, cette substance n'est efficace que si elle pénètre vraiment la chair de la puissante créature ; les flèches stoppées par les écailles de la bête n'ont aucun effet du tout. Ceci signifie que seul les arcs les plus forts, tirant de relativement près, ou sur un point vulnérable de l'hydre, comme ses yeux ou (plus effrayant) directement dans sa gueule ouverte, peuvent espérer pénétrer la chair, et ainsi endormir la créature.

Une fois frappée par une flèche traitée à la sparganelle, une hydre sombre dans un état soporifique au bout de quelques secondes, et est complètement endormie au bout d'une minute. Dès cet instant, les bandits peuvent tuer la bête à leur guise.

Le commerce de la sparganelle et des produits dérivés de l'hydre morte est l'une des rares entreprises commerciales légitimes des bandits. De nombreux organes de l'hydre sont utilisés par les magiciens pour préparer des sorts et des potions magiques, tandis qu'on peut convertir sa peau et ses écailles en armure et en certains types de vêtements. Le "Roi" Torchetour possède lui-même une paire de bottes en cuir d'hydre, censées venir d'un des monstres qu'il affirme avoir tué lui-même. De nombreux bandits combattent dans des armures faites à partir des écailles noires et brillantes d'une hydre.

Chose assez intéressante, la chair de l'hydre est relativement goûteuse et nutritive ; les bandits affirment qu'on dirait du veau, bien que je sois incapable de le confirmer. Une seule hydre peut nourrir une communauté de bandits pendant des jours ou des semaines. La chair d'hydre en conserve est plutôt devenue un mets délicat dans le Cormyr occidental, mais rares sont ceux qui soupçonnent d'où vient la viande, ou l'identité de ses chasseurs.

Maraîchins

Les habitants humains des Marais Reculés sont peu connus, et on les voit rarement. Des écrits savants concernant les Maraîchins comportent surtout des déclarations affirmant que les marais sont habités par une race d'humains barbares, et rien de plus.

Comme je l'ai écrit dans mon introduction, en entrant dans les Marais Reculés, mon poney et moi-même fûmes pris dans une fosse boueuse, et j'ai craint pour nos vies avant que nous ne soyons tous deux sauvés par une paire de Maraîchins. Après nous avoir sortis de l'infect piège, et s'être assurés que nous étions vivants et bien portants, les deux Maraîchins semblèrent vraiment amusés par tout cet incident.

Lorsque je déclinai mon identité, mentionnant naturellement ma relation vis-à-vis de ma déesse, ils devinrent tous deux solennels, courbèrent la tête et me prièrent de les pardonner pour leurs rires.

Je fus assez étonné, et les informai qu'ils n'avaient nul besoin de demander mon pardon. Bien au contraire, je m'excusai pour les avoir dérangés de la sorte. Au cours de ces excuses mutuelles, je fus surpris d'apprendre que les Maraîchins étaient en fait des adorateurs d'un panthéon de divinités de la nature, incluant notre Grande Mère Chauntéa. À présent, il leur manquait un vrai prêtre, et ils furent deux fois plus heureux de me trouver là. En retour, je prononçai une brève prière de remerciement, tout en découvrant soudainement et avec joie que Mère Chauntéa avait clairement l'intention que j'administre ce gentil peuple depuis le début.

Je demandai humblement d'être conduit à leur village. Nous accostâmes le bateau des Maraîchins, et conduisîmes mon poney vers la colonie, traversant un dédale de chaussées solides, que mes compagnons connaissaient dans les moindres détails.

Je fus accueilli dans le grand village flottant des Maraîchins, et fêté avec grandes réjouissances. De nombreux humains n'avaient jamais vu de petit-homme auparavant et furent assez surpris de mon apparence. Néanmoins, la colonie tout entière semblait ravie et reconnaissante à l'idée de ma venue. Je ressentis au fond de mon cœur et de mon âme une profonde sensation de bonheur et de satisfaction, et je réalisai que je venais enfin de trouver un foyer.

Les gens

Les Maraîchins sont une race d'humains qui occupent apparemment la région depuis qu'un ancien désastre






détruisit l'ancienne civilisation locale. J'ai pour théorie que les Maraîchins habitaient jadis la région connue aujourd'hui sous le nom de Marches Gobelines, mais que le climat changeant de cette région, et la pression des royaumes orques et gobelins, les repoussa dans les marais, où ils se sont aujourd'hui installés.

Physiquement, les Maraîchins sont petits pour des humains (les hommes mesurent en moyenne 1 m 55, et les femmes 1 m 45), et ils ont le teint mat, des cheveux noirs et des yeux marron foncé. Ils portent des vêtements aux couleurs vives, faits en fibres naturelles, qui sont toutes cueillies dans les Marais Reculés et les terres environnantes.

Ce sont des gens heureux, qui vivent en paix avec leur région, qui aiment la musique, la danse et les chansons. Ils ne boivent pas excessivement, bien que leurs liqueurs, faites à partir du jus fermenté de divers fruits et baies, soient goûteuses et fortes, comme je l'ai appris à plusieurs occasions. Bien que ces boissons soient excellentes, ils se sont mis à aimer les breuvages importés, et notre propre cervoise chauntéanne s'est avérée une de leurs préférées.

Les Maraîchins vivent dans de petits villages comptant jusqu'à 100 habitants. Ces villages sont situés sur des îles solides dans le marais, ou construits sur pilotis, voire parfois sur des plates-formes flottantes. Les maisons sont faites en chaume ou en bois léger, mais sont assez robustes et douillettes, restant relativement fraîches dans la chaleur estivale, et conservant la chaleur lors des rigueurs hivernales.

Les voyages entre villages sont accomplis sur des radeaux, des barques à fond plat, ou des souliers appelées maréchausses, qui permettent en fait à leurs porteurs de marcher (lentement et prudemment) sur la surface de l'eau.

La plupart des villages Maraîchins sont dirigés par un conseil de doyens, composé principalement des femmes âgées et de quelques hommes, qui prennent des décisions par consensus, et dont la sagesse est respectée par tous. Quelques uns de ces individus possèdent quelques capacités cléricales ou druidiques, et la magie divine de faible niveau ne leur est pas inconnue. Les vrais prêtres, comme moi-même, sont relativement rares, et ma présence fut donc considérée comme un présent des dieux eux-mêmes.

La culture maraîchine est une combinaison intéressante de règles matriarcales et d'un strict partage des tâches. Les femmes sont généralement considérées comme les maîtresses de maison, et elles gouvernent les villages sous les conseils des hommes, mais seuls les hommes sont autorisés à chasser et à s'occuper des troupeaux du village. Quant à la nature de leur "bétail", j'y consacre une entrée complète dans une section suivante. Toutefois, si un ennemi venait à menacer une communauté maraîchine entière, les femmes et les enfants sont censés aider à défendre leurs demeures.

En consultant les doyens du village de Verteracine, je fus autorisé à commencer la construction d'un temple. Je résidais chez l'un de mes sauveurs, un Maraîchin du nom de Dillik, sa femme et ses deux enfants. Mon poney eut le droit de vagabonder librement sur une île voisine, surveillé par des jeunes du village.

Les troupeaux

L'aspect le plus surprenant de la vie des Maraîchins me fut révélé le matin du lendemain de mon arrivée. Alors que le soleil se levait et que Verteracine se réveillait, je prononçai mes prières du matin, et commençai à me préparer un pot de thé. Tandis que je m'activai, l'une des doyennes du village, une petite femme du nom de Rokéra, m'approcha et me demanda si je voulais bien être assez aimable pour bénir le troupeau du village. Imaginant que les Maraîchins élevaient une sorte de bétail, j'acceptai promptement, et la suivis jusqu'à un grand enclos, près du centre du village.

Là, j'observai plusieurs créatures imposantes fainéantant dans une boue profonde, leurs dos voûtés comme des îles. Tandis que je regardai, un cou serpentin émergea de la boue, surmonté d'une tête hideuse, que je ne peux comparer qu'avec le plus affreux des phacochères que j'aie jamais vu. Bientôt, une deuxième tête apparut, puis se baissa pour tendrement fourrer son nez contre Rokéra, qui lui répondit avec des mots affectueux.

J'observai pendant un instant la scène, puis je réalisai brusquement. Il s'agissait de catoblépas, des créatures qui pouvaient normalement tuer avec leur regard ! Et ils étaient là, se roulant dans la boue comme des cochons domestiques, et montrant une affection de jeune chien à une femme qu'ils tueraient normalement, instantanément et sans pitié !

Je fis quelques bruits incohérents, et finis par m'étouffer avec des mots d'ébahissement.

Rokéra me regarda gentiment. "Oh ! Nous les avons domestiqués. Ils n'utilisent pas leur regard mortel contre nous : nous faisons partie de leur troupeau. Je croyais que vous le saviez."

Je répliquai que ce n'était pas le cas, et après plusieurs autres instants d'étonnement, j'entonnai un rituel de bénédiction sur le troupeau mortel des Maraîchins.

Lors des semaines et des mois qui suivirent, j'en appris beaucoup plus sur les Maraîchins et leurs relations avec les catoblépas. Plus j'en apprenais, plus j'étais stupéfait.






Les Maraîchins élevaient des catoblépas domestiques depuis plusieurs générations. Ils n'avaient pas perdu leur regard mortel, mais paraissaient capables de l'utiliser à leur guise, et ne le faisaient pas contre les humains qui les élevaient. C'était comme si les humains avaient été adoptés par le troupeau de catoblépas, car ces derniers utilisaient leur regard mortel contre les orques, trolls et batrasogs qui venaient parfois troubler les Maraîchins.

Ce comportement en troupeau est inconnu chez les catoblépas sauvages, mais les Maraîchins avaient réussi à leur faire perdre cet instinct solitaire. Leurs villages s'occupaient de troupeaux comptant jusqu'à 20 de ces énormes bêtes. Cette concentration de catoblépas a affecté les marécages dans plusieurs régions, chassant les plantes et les espèces animales natives, mais jusqu'à présent, les dégâts ont été minimes.

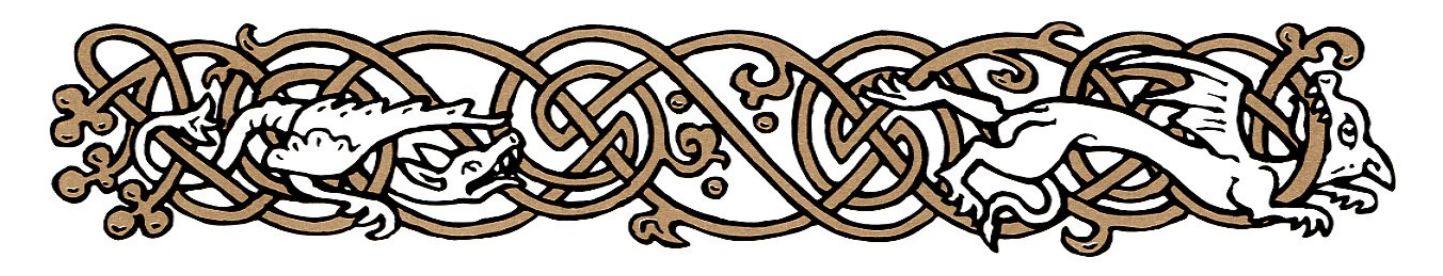
En tant qu'animal domestique, le catoblépas s'avère être extrêmement utile. Sa viande et son lait sont goûteux et nutritifs. Le lait, en fait, est transformé en plusieurs produits, y compris du beurre et du fromage. Ce fromage, commercialisé dans les Royaumes sous le nom de "fromage de la mort", est devenu assez fameux dans le *Catalogue d'Aurora pour tous les Royaumes*. Bien que la rumeur dise qu'une partie du fromage vient du lait collecté par des aventuriers, la plus grande part est en fait achetée aux Maraîchins, au marché du Pic de l'Aigle.

D'autres choses, comme les yeux, le cœur et le cerveau des catoblépas, sont utilisées par les magiciens comme éléments de sorts, et vendus dans des colonies comme celles du Pic de l'Aigle et de Proskur.

Catoblépas domestiques : Les catoblépas élevés par les Maraîchins comme bétail sont quelque peu différents de ceux trouvés hors des Marais Reculés. On les rencontre par groupe de 2 à 20 ; ils ont une CA 3, et 5 +2 DV. De plus, les catoblépas domestiques utiliseront leur regard mortel uniquement si on les attaque, et encore, seulement s'ils ratent un test de moral classique.

La foi et la magie

Comme je l'ai découvert, les Maraîchins vénèrent un panthéon de dieux, à la fois familiers et inhabituels,



comprenant Eldath des Eaux Chantantes, Lathandre le Seigneur de l'Aube, Maïlikki des Forêts, et bien sûr, notre propre Mère Chauntéa. Il existe plusieurs autres divinités mineures. Certaines sont des divinités bien connues, qui se cachent sous des noms différents : un être mauvais du nom de Bale dans les légendes maraîchines est clairement issu de la divinité Bhaal, aujourd'hui décédée. D'autres divinités, comme Nydra l'Éclatante, déesse de la lune hivernale, sont apparemment uniques à la culture maraîchine.

Les Maraîchins connaissent la magie druidique de bas niveau, mais la magie cléricale supérieure au deuxième niveau est très rare. Mes propres capacités modestes ne furent pas moins considérées comme miraculeuses, mêmes par les Maraîchins qui pratiquaient eux-mêmes la magie.

Les *tours mineurs* et autres petits sorts sont parfois utilisés, mais le véritable art des magiciens est inconnu dans les Marais Reculés. On utilise également quelques objets enchantés mineurs, mais ils sont généralement obtenus hors des marais, ou dragués du marécage, où l'eau a recouvert les restes des civilisations précédentes.

Morts-vivants

Les légendes parlent d'anciennes civilisations jumelles qui auraient jadis occupé les terres aujourd'hui connues sous les noms de Marais de la Cuve et Marais Reculés. Pour certaines raisons (qui divergent selon celui qui raconte l'histoire), les deux terres furent maudites, et s'enfoncèrent dans le sol. La vérité sur ces légendes est ouverte à toutes les conjectures (et je réserve mes théories à ce sujet pour une section ultérieure). Néanmoins, l'apparition périodique de ruines, de trésors, et (chose plus parlante) de diverses espèces de morts-vivants, pousse à croire que quelque chose d'ancien se trouve sous les deux marécages.

L'apparition de morts-vivants dans les Marais Reculés et de la Cuve est la cause d'un grand souci parmi les Maraîchins et les bandits de Torchetour. Des morts-vivants relativement faibles, comme des squelettes et des zombis apparaissent régulièrement, mais en petit nombre. Ils sont pourchassés et détruits par des groupes de chasseurs ou de guerriers. Les infestations plus importantes, ou l'apparition de morts-vivants plus puissants, entraînent souvent la mobilisation de douzaines ou centaines de guerriers, et l'utilisation de jeteurs de sorts et d'armes enchantées hautement prisées.

Plusieurs espèces différentes de morts-vivants sortent des marais occidentaux. Je raconte ci-dessous ce que j'ai appris sur les plus fréquentes.

Squelettes

Il s'agit du type de morts-vivants le plus souvent dégorgé par les Marais Reculés et de la Cuve. Dans la plupart des cas, un individu unique monte à la surface pour se traîner jusqu'à l'air libre, recouvert de la boue, de la crasse et de la mousse du marécage. Un tel individu est une vision réellement terrifiante, mais on peut s'en débarrasser facilement, car les squelettes libérés de cette façon font peu de choses, sinon errer sans but, n'attaquant pour ainsi dire jamais quelqu'un. Ces squelettes sont quelques fois vêtus de restes de vêtements ou d'armures rouillées.

Cependant, lorsqu'un grand nombre de squelettes émergent des profondeurs, le danger est beaucoup plus important. Parfois, des douzaines ou des centaines de squelettes peuvent sortir du marécage avec des intentions meurtrières. Des bandes de squelettes errent dans le marécage, tuant tous les êtres vivants qu'ils rencontrent. Des villages ou des campements entiers ont été submergés de cette manière. Face à de telles horreurs, les Maraîchins et les bandits envoient un grand nombre de guerriers, chasseurs et jeteurs de sorts, afin de trouver et détruire les maraudeurs. De telles batailles sont immanquablement violentes et mortelles, point de quartier n'étant demandé ni accordé.

Inutile de le préciser, de telles incursions sont rares, mais elles infligent de sérieux dégâts aux marécages et à leurs habitants. De grandes étendues de marécage sont vidées de toute vie : les animaux sont abattus, les arbres déracinés, les plantes tuées, l'eau souillée, etc. Certaines parties du Marais de la Cuve sont pratiquement stériles suite aux incursions de morts-vivants, et les Maraîchins affirment que cela peut prendre des décennies pour qu'une région récupère complètement.

Zombis

Ces créatures, mortes plus récemment que les squelettes, sont plus rares que leurs “cousins” décharnés. Qu'il s'agisse d'individus solitaires ou membres de grands groupes, les zombis sortent parfois des marécages, se comportant de façon similaire aux squelettes déjà décrits.

Victimes d'une perversion particulièrement horrible, on sait que les guerriers des marais qui sont morts au combat se relèvent, devenus zombis, et reviennent parfois en traînant les pieds avec une malveillance apparente dans leurs propres villages afin de troubler leur famille et amis, qui doivent accomplir la tâche déplaisante de les exterminer.








Âmes-en-peine

Personne ne sait d'où viennent ces êtres mauvais et horribles. Tout ce que savent les Maraîchins, c'est qu'ils apparaissent périodiquement pour troubler leurs communautés, cherchant à absorber l'énergie vitale des êtres humains.

Les âmes-en-peine ne semblent pas se soucier des animaux comme proie, et elles ont donc peu d'impact sur l'écologie globale des Reculés. Comme tous les morts-vivants, elles sont immunisées contre le regard mortel des troupeaux de catoblépas des Maraîchins, et c'est pourquoi elles représentent une menace extraordinaire et sérieuse pour les communautés humaines lorsqu'elles apparaissent. La capacité d'absorption d'énergie des âmes-en-peine peut causer de considérables pertes avant que les Maraîchins ne puissent se mobiliser correctement pour se défendre.

Certains des Maraîchins affirment que la présence d'âmes-en-peine prouve qu'il y a des cimetières ou d'autres lieux de cérémonie situés en profondeur, sous les marais. D'autres croient que les âmes-en-peine sont endémiques à toute la région, et sont simplement attirées par les marais à cause de la présence d'humains.

Quelle que soit leur origine, les âmes-en-peine sont toujours difficiles à éliminer, particulièrement à cause de leur résistance aux armes ordinaires. Les Maraîchins comptent fortement sur leur petit stock d'armes enchantées, qu'ils emmènent toujours lorsqu'il faut se débarrasser d'une âme-en-peine. Logiquement, les Maraîchins sont très intéressés à obtenir des armes en argent.

Nécrophages

Tout comme les Marais Reculés sont troublés par les âmes-en-peine, le Marais de la Cuve est hanté par ces créatures solitaires qu'on appelle nécrophages. Comme avec les âmes-en-peine, la présence de nécrophages est considérée comme la preuve que la région de la Cuve fut jadis l'emplacement de tumulus, cimetières ou mausolées. Mon amie Skola me confia que cette théorie a été confirmée par des rapports mentionnant des nécrophages se creusant à l'aide de leurs griffes un chemin hors des tertres recouverts situés au cœur du marécage.

Heureusement pour les bandits, les nécrophages sont des créatures solitaires, et elles n'infestent jamais les marécages en grand nombre, comme le font les squelettes et les zombis. Capables d'absorber l'énergie vitale de leurs victimes, et de s'en nourrir, les nécrophages sont des créatures dangereuses, et les bandits sont heureux qu'ils n'apparaissent qu'un par un.

Comme les Maraîchins, les bandits sont forcés d'utiliser des armes enchantées ou en argent contre les nécrophages. Toutefois, ils ont un avantage sur les Maraîchins en la personne de leurs jeteurs de sorts et de leurs prêtres renégats, qui peuvent utiliser leurs capacités pour vaincre les nécrophages lorsqu'ils apparaissent.

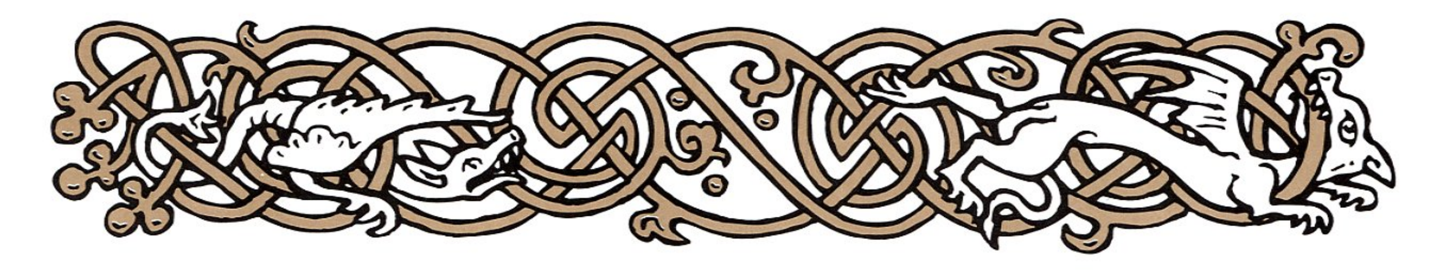
Liches

Les liches sont de loin l'espèce de mort-vivant la plus rare des marais. Jusqu'à présent, seule une de ces créatures est jamais apparue, et dans les Marais Reculés. Comme me l'a raconté mon acolyte Tayth, cette seule créature fut plus que suffisante, et scella presque le destin des Maraîchins. J'ai recopié ci-dessous les moments forts de ce récit.

"Tout commença un jour semblable à celui-ci, il y a presque dix ans. J'étais alors encore un enfant, mais je vis ces terribles événements de mes propres yeux, et je vis à quel point ils affectèrent mon père, ma famille, et mon peuple.







"Un groupe parti fourrager sous les ordres de la chasseresse Althéa revint un soir, rapportant qu'un amas de ruines jusqu'à présent inconnues était sorti du marécage voisin. Comme ces lieux contiennent souvent des trésors, des armes et d'autres objets de valeur, on fit des préparatifs pour aller explorer les ruines. Mon père, Réhar, devait mener le groupe.

"Une journée s'écoula, et le groupe ne revint pas. Certains commençaient à s'inquiéter, surtout ma mère. Vers le crépuscule, un bruit se fit entendre à la limite du village, et nous nous dépêchâmes d'aller inspecter les lieux.

"Un unique radeau approchait de la rive, poussé à l'aide d'une perche par une silhouette solitaire. Tandis qu'il s'approchait dans la pénombre naissante, je vis qu'il s'agissait de mon père, et me précipitai en avant en criant. Il était nettement blessé, et au bord de ses forces. Au fond du bateau, recouverte de boue et de limon, se trouvait une épée large, dans son fourreau, à laquelle mon père se cramponna lorsqu'il trébucha sur la terre ferme.

"Une montagne de questions l'accueillirent. Qu'était-il arrivé ? Où étaient les autres ? Qu'avait-il trouvé ? Avait-il été victime d'une embuscade ? Qu'était cette épée ? La seule réponse de mon père fut de tomber à genoux, soupirant quelques paroles incohérentes.

"'Nous l'avons réveillé, dit-il. Il a tué Syvo. Il vient ici. L'épée… Il craint l'épée…' puis il s'écroula, sans connaissance.

"Avant même que nous ne puissions récupérer du choc de l'arrivée de mon père, et de son évanouissement, un son effrayant se répercuta à travers le village ; un son bouillonnant, agité, émanant des hauts-fonds autour de notre île. Avec horreur, nous regardions tandis que des douzaines de squelettes animés, couverts de mauvaises herbes des marais, et luisants de boue et de limon, émergeaient de l'eau. J'entendis ma mère hurler.

"Mais l'horreur la plus grande devait encore arriver. Une sinistre lueur bleue apparut de sous l'eau, et s'éleva lentement à la surface. C'était comme un cadavre illuminé, ou un feu follet… une couleur maladive, sale, qui me donnait la nausée rien qu'à la regarder. Comme une bulle de gaz des marais enfouie depuis longtemps, la source de la lueur émergea de l'eau, et les gens rassemblés sur le rivage reculèrent en même temps, haletant de terreur.

"Cela avait jadis été humain, mais il s'agissait maintenant d'une carcasse tordue, un amalgame pourri d'os, de chair, de tendons et de cheveux visqueux. Des flammes vertes et jumelles vacillaient dans ses orbites vides, nous regardant avec une réelle malveillance. Vêtu d'une longue robe qui avait jadis été rouge et or, il portait un cercle d'argent sur son front osseux, le seul objet sur toute la créature qui n'était pas couvert de limon ou de boue. Il s'éleva au-dessus de l'eau, flottant librement en l'air.

"Un bras pourri se leva, pointant un doigt osseux sur mon père, encore allongé inconscient sur le rivage. Une voix profonde et crépitante sortit de sa gorge.

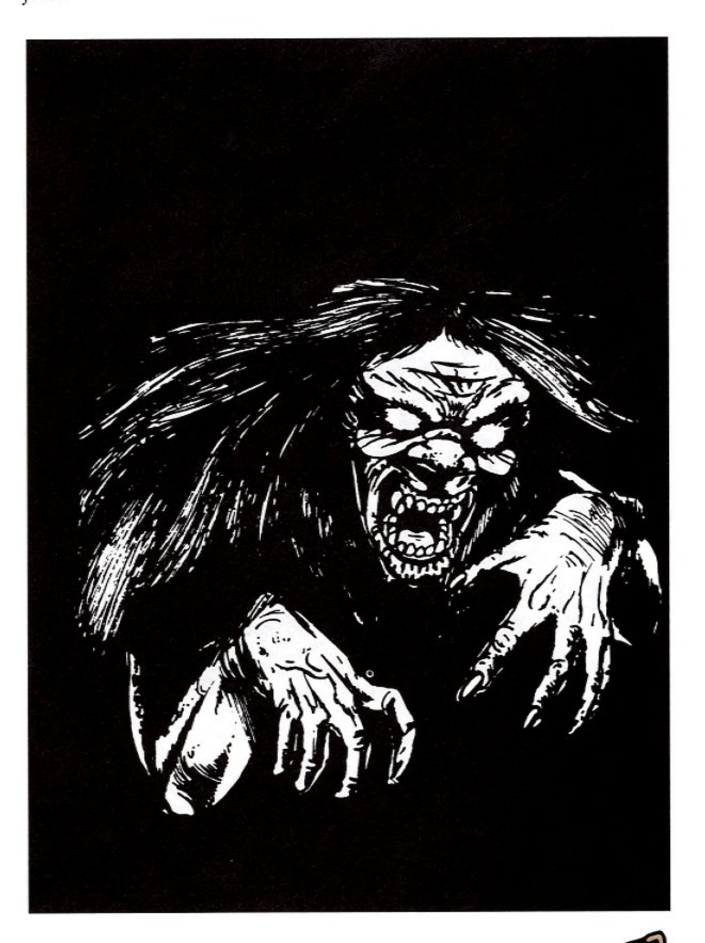
"'Je suis Nyrax, Seigneur des Huit Trônes. Rendez ce que vous avez volé, dit-il d'une voix grinçante, et votre mort sera rapide et sans douleur. Sinon, soyez assurés que votre sort sera moins plaisant.'

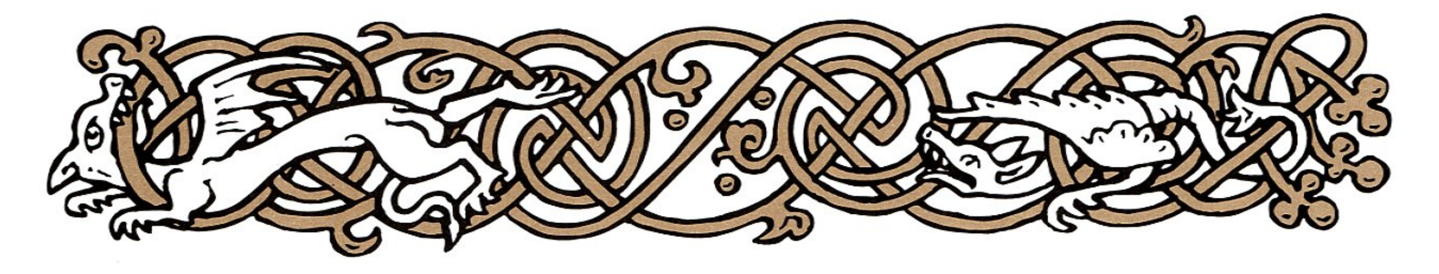
"Pendant un instant, personne ne bougea. Des récits d'épouvantes infinis remplirent mon esprit, parlant de telles créatures qui sortaient de leurs tombes pour harasser les vivants. Dans mon cœur, je savais que la créature ne nous épargnerait pas, peu importe ce que nous ferions.

"Soudain, les paroles de mon père résonnèrent dans ma tête. 'Il craint l'épée.'

"Sans plus réfléchir, comme si tous mes membres étaient dirigés par la force de Lathandre le Seigneur de l'Aube en personne, je bondis en avant, m'emparant de la lame encore dans son fourreau.

"La chose me vit, et recula avec ce qu'on peut appeler de la terreur. 'Non, gamin ! hurla-t-elle. Tu ne sais pas ce que tu fais !'





Je ne répondis pas, mais tirai l'arme de son fourreau. Elle brilla d'une lumière blanche qui m'aveugla presque, et je me sentis attiré dans les hauts-fonds, vers l'horreur nécrologique qui flottait devant nous.

"'Arrête ! hurla la chose. Épargne-moi ! Je te servirai ! Je serai ton esclave ! Pitié…'

"Je ne tins pas compte des appels du monstre, et fit tourner l'épée, tranchant sans effort à travers ses robes, sa peau pourrie, et ses os fragiles, faisant voler en milliers d'éclats le Seigneur des Huit Trônes.

"Je ne me rappelle pas grand chose après cela. Mes compatriotes villageois me dirent que, avec la destruction de Nyrax, les squelettes s'écroulèrent et s'enfoncèrent à nouveau dans le marécage. Mon père, après avoir récupéré, me porta aux nues. Depuis lors, on a raconté encore et encore de nombreux récits sur ma confrontation avec le roi-liche.

"Mais, mon frère, je ne suis pas un héros. Je fus inspiré par la force du Seigneur de l'Aube, et par notre Mère Chauntéa, et je ne fis qu'accomplir leur volonté. Nyrax, le Seigneur des Huit Trônes, est mort maintenant, mais l'épée reste sous ma garde, si jamais une créature comme lui devait sortir des marécages pour menacer nos vies et notre liberté."



Les morts-vivants du Grand Marécage

À côté de ses autres horreurs, le Grand Marécage abrite un nombre énorme de morts-vivants. On a rencontré en ce lieu tous les types de morts-vivants connus, y compris des momies (que l'on trouve généralement dans des régions plus arides) et des revenants. Beaucoup affirment qu'une liche ou un groupe de liches se trouve derrière la mal insidieux du Grand Marécage. Certains récits parlent d'un grand complexe de ruines, près du centre du marécage, habité par de nombreux squelettes et zombis, ainsi qu'une ou plusieurs liches, vêtues d'habits noirs et en lambeaux, et armées de diverses armes anciennes et exotiques.

Tentasombres

Ces prédateurs solitaires, amphibies et très intelligents ont été rencontrés à la fois dans le Marais de la Cuve et dans le Grand Marécage. Tapis sous la surface de l'eau, ils émergent en une masse effrayante de tentacules incrustés d'yeux, afin de s'emparer d'une proie et de l'entraîner à sa perte.

Ces créatures sont peut-être les prédateurs les plus dangereux du marécage. Heureusement pour les habitants de la région, elles sont également très rares. Un seul tentasombre peut éliminer tous les poissons et oiseaux d'une région au bout de quelques semaines, après quoi il est forcé de s'en aller.

Une fois que les habitants des marécages sont au courant de la présence d'un tentasombre dans la région, celle-ci est scrupuleusement évitée. On évite même une confrontation directe avec la bête, puisque 'elle résulte presque invariablement en de lourdes pertes. Les Bandits de la Cuve sont parfois partis chasser un tentasombre, bien renforcés de magie, d'armes et d'armures, espérant vendre le corps de la créature à un magicien ayant besoin d'éléments pour *mur de force* et autres sorts similaires. Ces expéditions ne reviennent qu'avec un succès mitigé, ce qui fait que le "Roi" Torchetour devient plus réticent pour en monter de nouvelles.

Plusieurs informateurs m'ont suggéré que le nombre de tentasombres dans les marécages semble augmenter ; ceci est probablement dû à quelques conséquences subsistantes de l'Âge des Troubles. Malheureusement, je fus incapable d'observer de près l'un des tentasombres, donc la plupart de mes renseignements sont de source indirecte.





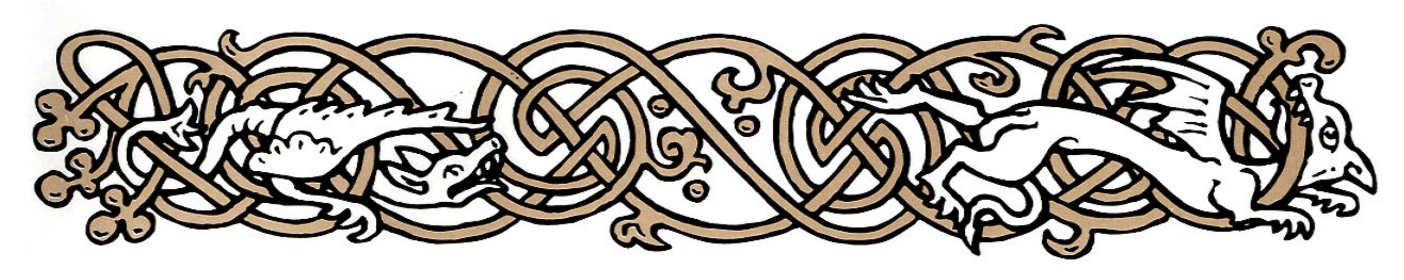

Trolls

Comme mes compagnons et moi-même l'avons découvert, le Marais de la Cuve abrite plusieurs petites bandes de trolls, comptant de deux à six individus. Bien que les trolls seuls soient assez puissants, leur population est trop petite pour représenter une réelle menace pour les hommes-lézards ou les Bandits de la Cuve. Malgré cela, les hommes-lézards comme les bandits les chassent activement, avec comme objectif premier de maintenir leur nombre faible.

Les trolls de la Cuve sont plus gros, mais paraissent également moins intelligents que ceux que l'on trouve ailleurs dans Féerûne. La végétation variée de la Cuve semble avoir affecté leur couleur : on voit des colorations aussi exotiques que le bleu, le noir et le gris, bien que la teinte dominante reste un vert maladif. Certains individus ont une combinaison de taches de plusieurs couleurs ; les trolls les considèrent comme bénis des dieux, et en font souvent des chefs de clans ou des chamans.

Il existe également un petit nombre de trolls dans les Marais Reculés, qui vont quelques fois jusqu'à lancer des raids contre les villages maraîchins. Ils ne sont cependant que trop vulnérables aux attaques des catoblépas, et les humains utilisent leurs troupeaux pour se défendre contre de tels raids. Par conséquent, les raids de trolls sont rares, et la population trolle des Marais Reculés est faible.





Troisième partie : Les rumeurs et les légendes



Chose logique, une myriade de légendes entoure les marais du Cormyr : des récits de royaumes oubliés, de trésors secrets, et d'anciennes malédictions. À ma grande surprise, j'ai trouvé qu'en fait, beaucoup de ces légendes avaient une base.

Les Marais Reculés et de la Cuve

Dans le Cormyr, on raconte beaucoup d'histoires sur ces marais et leur origine. La plupart affirment que les régions aujourd'hui occupées par les Marais Reculés et de la Cuve étaient jadis les terres de deux royaumes prospères. Les légendes attestent que le prince d'un des deux royaumes tomba amoureux de la princesse de l'autre royaume, et s'enfuit une nuit avec elle. Ceci déclencha une guerre entre les deux royaumes, qui monta régulièrement, culminant lors de leur destruction magique. Dans certains récits, les rois furent incités à leur destruction mutuelle par une femme mystérieuse les conseillant, qui à la fin s'est avérée être la déesse Talona.

Les noms de ces royaumes, des personnages principaux et d'autres détails, changent selon celui qui raconte l'histoire. Les Maraîchins proclament qu'un royaume occupait jadis les marais, il y a plusieurs milliers d'années. Il fut détruit pour punir la méchanceté de ses souverains, en sorte que les Maraîchins puissent à leur tour occuper la région. Les Bandits de la Cuve n'ont aucune légende sur les marécages, mais ils pensent qu'on peut trouver des richesses dans leurs profondeurs.

Il y a sans doute une raison pour croire qu'une ancienne civilisation prospéra jadis sur ces terres. Les apparitions périodiques de ruines, de trésors et d'artefacts, dragués par les montées naturelles des marais, représentent des preuves convaincantes, et une raison irrésistible d'aller explorer davantage.

Les ruines qui sortent du marécage sont des structures étranges en pierre sans joints, avec des fragments de métal, de verre ou de cristal. Le peu que j'ai pu glaner de leur architecture indiquait que les bâtiments étaient hauts, gracieux et assez élancés. Des pigments adhérant encore aux bâtiments montrent qu'ils étaient jadis blancs.

Quant au but de ces ruines, je ne peux rien avancer. Celles qui sortent ne sont guère plus que des murs isolés, ou des enceintes partielles. Un Maraîchin m'a parlé d'un bâtiment entier qui est un jour sorti du marais, et m'a décrit ce qui ne pouvait être qu'un temple, avec un long couloir garni de bancs, de grandes fenêtres et de gracieux contreforts. Le Maraîchin m'a également dit que le bâtiment contenait un certain nombre de zombis crasseux. Malheureusement, il m'annonça que l'ensemble avait disparu sous le marais seulement quelques heures après son apparition.

Les morts-vivants maléfiques qui apparaissent parfois dans les Marais Reculés et de la Cuve sont d'autres preuves de ce qui se trouve au-dessous. Si une population entière fut soudainement enfouie de cette manière, particulièrement par de la magie mauvaise, il n'est pas surprenant que des individus survivent à la mort, et se fraient quelques fois un chemin jusqu'à la surface, avec de mauvaises intentions.

L'apparition de la liche Nyrax fut un incident fascinant, me poussant à soupçonner que les habitants du royaume disparu pratiquaient en fait de la magie pervertie. La référence obscure aux "Huit Trônes" est également intrigante, suggérant qu'il y avait plus de deux royaumes dans la région, et que d'autres peuvent toujours se trouver sous le sol marécageux, attendant qu'on les découvre à nouveau.

Les rares objets dragués du marécage sont également remarquables : de délicates sculptures et joyaux en or et en argent, des armes astucieusement conçues, et parfois un objet enchanté comme l'épée utilisée par mon acolyte pour tuer la liche Nyrax. On dit avoir trouvé d'autres objets enchantés dans le marécage, y compris un objet qui, par sa description, ne peut avoir été qu'un *sceptre de puissance altière*. Malheureusement, il fut perdu il y a des décennies de cela.






On a également trouvé de vrais trésors, sous la forme de pièces d'or et d'argent. J'ai vu plusieurs de ces objets : des pièces d'or portant l'image d'un soleil d'un côté, et des bâtons ou baguettes croisés de l'autre. Une file d'étranges caractères était gravée sur la tranche des pièces ; des caractères qui ne ressemblent à aucun alphabet connu dans les Royaumes. Les Maraîchins sont superstitieux en ce qui concerne ces objets, et ne les vendront pas. En outre, ils ont refusé de me laisser copier les lettres, une requête que j'ai respectée.

Le Grand Marécage

Cet endroit sombre et dangereux est évité par les gens du Cormyr, qui racontent beaucoup d'histoires effroyables à son sujet. Plusieurs récits affirment qu'une cabale de liches habite une nécropole en ruines, au cœur du marécage, et qu'il en coule un flot de mal incessant, qui semble infecter tout ce qui s'attarde dans la région. D'autres affirment que les habitants de la région abritaient autrefois un demi-dieu mauvais et furent maudits pour cela. On a suggéré que ce soi-disant "demi-dieu" fut en fait en tyrannœil ou un Impérator grell extrêmement puissant. De plus, d'autres légendes racontent la façon dont le dieu Cyric chercha autrefois refuge ici, et que sa présence maléfique y subsiste.

Beaucoup d'aventuriers célèbres et leurs groupes se sont aventurés dans le Grand Marécage, mais peu en sont revenus. Sylara, des Douze Sélénites, un groupe d'aventuriers cormyréen, fut la seule survivante d'une expédition désastreuse dans le marécage, il y a dix ans. Elle m'a parlé d'une rencontre avec un nombre étonnamment grand d'illithids, qui étaient apparemment alliés avec un ou plusieurs tyrannœils puissants. Pris en embuscade, les Douze s'enfuirent du marécage après avoir découvert un complexe de ruines au moins aussi vaste et ancien que Myth Drannor. Elle affirma avoir vu plusieurs peintures murales et sculptures représentant des rois et des sorciers elfes, suggérant que le Grand Marécage ait jadis été la demeure d'un royaume elfique jusqu'ici inconnu.

Comme je l'ai noté précédemment, on trouve dans ce marécage des humanoïdes mauvais de toutes sortes (orques, gobelins, hobgobelins, ogres, trolls, etc.) en abondance. Plusieurs tribus ont des légendes qui parlent d'une unification et d'une guerre sainte à venir contre les humains du Cormyr et des régions avoisinantes, et ce n'est qu'une question de temps avant qu'un chef, un sorcier ou un autre individu puissant et ambitieux décide de pervertir ces légendes à ses propres fins, et rassemble toutes les tribus du Grand Marécage en une armée.

Plusieurs chercheurs cormyréens affirment en fait que le Grand Marécage est en train de grandir, et que son infâme influence affecte ceux qui sont établis autour. Pour confirmer cela, le taux d'actes de violence (meurtres, incendies criminels, bagarres et disputes) semble augmenter dans la région. On ne peut pas établir comme certain que cela vienne de la nature turbulente de l'époque actuelle, ou de la présence toujours plus proche du marécage.

Les trésors qui se sont frayés un chemin hors du Grand Marécage semblent assez intrigants. Plusieurs objets sont nettement de fabrication elfique, arborant d'anciennes runes espruar, et des images familières aux érudits. Ces choses apportent du crédit à l'histoire de Sylara au sujet des ruines d'un ancien royaume elfique. Bien entendu, une investigation plus minutieuse de ces objets et des lieux d'où ils sont issus apporterait une nouvelle compréhension du passé qui a été dissimulé à notre connaissance depuis tant d'années. Étant donné ce que j'ai vu des marais moi-même, et ce à quoi mes amis et informateurs ont également pris part, je trouve dur de ne pas rester éveiller certaines nuits, à se demander ce que ces terres aujourd'hui dangereuses ont pu voir.

On a découvert d'autres objets au fil des années : des couronnes décorées, des armures scintillantes, des armes d'une forme et d'une fabrication étranges, et des pierres précieuses splendides et mémorables. Tous semblent venir d'époques et de cultures différentes. Il peut simplement s'agir de butins transportés dans le marécage par des razzieurs humanoïdes, ou d'autres preuves supplémentaires de royaumes oubliés situés sous la surface tourbeuse du marais.

Aujourd'hui, la diversité et les degrés extrêmes des dangers présents dans le Grand Marécage inhibent les ardeurs de ceux qui souhaiteraient l'explorer de façon extensive. Beaucoup trop d'expéditions montées les années passées ne sont jamais revenues. Les rares chercheurs qui amènent des informations venant du marécage apportent peu de bonnes nouvelles, quelque séduisants que puissent être les trésors qu'on y découvre parfois. Pourtant, je peux prévoir le jour où le Roi Azoun et ses conseillers ne pourront plus se permettre d'ignorer le Grand Marécage.









Les Rocterres et les Marches Gobelines

Table des matières

Quelques notes me concernant 1
Première partie : Détails de la région 3
Seconde partie : La faune et la flore qui se meurent 6
Troisième partie : La menace gobeline 7
Quatrième partie : Les grandes bêtes 21
Cinquième partie : Rumeurs et événements 32

Crédits

Conception : Monte J. Cook
Révision : Jonatha Ariadne Caspian
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Christophe Célerier
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1506 ISBN 1 86009 077X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Quelques notes me concernant



Il y a tant à vous dire, et si peu de place. Je ne sais pas vraiment par où commencer ; peut-être le début ? Oui, bien sûr, vous avez raison. Je m'appelle Maris Khorma Terrabin, mais certains me nomment la Maîtresse Borgne, et d'autres Maris du Valdague. Ce dernier titre est bizarre car je n'ai…, bon, c'est une longue histoire, et Elminster m'a demandé d'être brève.

Je suis une magicienne d'une grande compétence et capacité (sans oublier d'une grande modestie !). Cependant, il faut que je l'admette, cela ne m'étonne pas qu'Elminster doive faire appel à moi pour détailler les Rocterres et les Marches Gobelines. Je ne suis pas en train de me vanter, mais j'ose dire que personne d'autre n'a, dans l'histoire des Royaumes, passé autant de temps que moi dans ces lieux désagréables et tristes, ni ne s'est autant consacré à en apprendre les secrets. Mais je m'éloigne.

Lorsque j'étais beaucoup plus jeune, je vivais au centre du Cormyr, et j'étais l'apprentie d'un magicien qui s'appelait Felbour. J'ai entendu tous les récits au sujet des Marches Gobelines et des Rocterres, j'ai bu comme du petit lait les légendes sur les bêtes, les monstres et les êtres mystérieux qu'on pouvait y trouver. Lorsque je fus suffisamment âgée, j'accompagnai un groupe d'aventuriers dans les Rocterres. Ils rêvaient de trouver la légendaire Citadelle de Séligonil. S'agissait-il d'un mythe ou d'une réalité historique ? Ils me





transmirent la flamme de leur passion, et elle brûlait vivement en moi. Bien entendu, le fait de trouver l'endroit n'était pas aussi simple que celui de trouver les nouveaux vins au marché. Nous avons passé de nombreux mois de conflits avec les brigands frontaliers qui rôdaient le long des vagues limites du Cormyr, faisant des sorties dans les zones civilisées, et rentrant à toute allure dans leurs garennes des Rocterres. Et les brigands ne furent pas tout ce que nous avons rencontré. Il y avait d'autres créatures, également, encore moins recommandables. Pas un flacon de parfum sur des kilomètres.

Bien que nous n'ayons jamais trouvé la Citadelle, j'en ai appris assez sur les Rocterres pour me donner l'envie d'y rester. C'était une région gorgée de secrets. Rares sont ceux qui se rappelaient de ses trésors, laissés par les anciens royaumes ; des royaumes qui s'étendaient naguère sur l'ensemble de ce qui s'appelle aujourd'hui l'Anauroch, le Grand Désert situé immédiatement au nord des mornes étendues que nous avons parcourues. L'histoire parlait, et les légendes chuchotaient. Les trésors jetèrent de l'huile sur le feu.

Nous construisîmes, quelques compagnons et moi-même, un petit fortin en bois, juste au nord des Hautes Landes. À partir de ce lieu, nous lancions nos incursions dans les Rocterres et les Marches. Nos voyages nous entraînèrent des Pics du Tonnerre jusqu'aux Marais Reculés, de la Gorge du Crâne aux Cornes des Tempêtes, et même jusque dans l'Anauroch, pour retrouver les antiques ruines de Rasilith. Nous avons été sales, gelés, trempés, desséchés, blessés, couverts d'ecchymoses et exténués.

Bien que mes alliés soient allés et venus, se déplaçant vers d'autres climats, tombant au combat, se brouillant au sujet de chamailleries mineures, ou majeures (allons, qui pense vraiment que tout est bien en amour ?), j'ai passé la plupart de mon existence dans cette région désolée. Et cela m'a rapporté plus qu'assez pour mes travaux, merci. Je connais les Rocterres et les Marches Gobelines comme un d'Éperon de Wiverne connaît Immersye, comme le Roi Azoun connaît Suzail ; j'oserais peut-être dire mieux. J'ai résolu de nombreux mystères dans ces étendues mornes. J'ai trouvé beaucoup de leurs trésors.

Mais ne laissez pas ce ton fier, cette autosatisfaction bouffie, vous déconcerter. Il y a plus de trésors, même maintenant, qu'avant. Les Marches et les Rocterres comptent beaucoup plus de trésors à découvrir. Je n'habite plus dans ce douillet petit fortin, derrière les Landes. De nouvelles aventures m'entraînèrent dans l'ouest reculé. Mais Elminster fut persuasif et flatteur. Cette ancienne flamme danse encore. Je rapporte donc aujourd'hui ce que j'ai appris, afin que d'autres puissent en attiser de nouveau les braises.



Première partie : Détails de la région

es Marches Gobelines et les Rocterres sont des régions désolées dans lesquelles peu d'humains s'aventurent — sans aucun doute par peur des gobelins, orques, et autres humanoïdes habitant la région. Les habitants ne sont d'ailleurs pas les seuls choses démoralisantes. La terre est plutôt stérile, et le climat est chaud et humide en été, froid et venteux en hiver. À cause de l'emplacement des montagnes environnantes, et de la proximité de ce désert contre nature au nord, d'étranges et dangereuses tempêtes apparaissent brusquement, surtout dans les Rocterres. À vrai dire, aucun de ces deux endroits n'est recommandable à une personne raisonnable. Et les gens raisonnables ne voient pas le besoin de faire la distinction entre les deux (à moins qu'ils ne soient cartographes). Mais il y a des différences.

Les Marches Gobelines

Les Marches Gobelines sont une étroite bande de terre située entre les Cornes des Tempêtes et l'Anauroch. Bien que faisant techniquement partie du Royaume du Cormyr, cette écorce de terre est absolument exempte d'habitants humains. Comme son nom l'indique, les maîtres de cette région (si on peut les appeler ainsi) sont les races gobelinoïdes. Heureusement pour les contrées civilisées situées au sud, ces gobelins ne sont pas organisés, et préfèrent se battre entre eux que d'attaquer les soldats cormyréens bien entraînés, particulièrement ceux qui montent la garde dans les passes des Cornes des Tempêtes.

Les Marches sont principalement des terres herbeuses accidentées, leur maigre végétation étant entrecoupée de petits ruisseaux, d'affleurements rocheux et parfois de taillis noueux. Il y a beaucoup de sources souterraines, et les ruisseaux et plans d'eau souterrains ont creusé des grottes et des tunnels dans la roche mère, certains s'approchant très près de la surface. Ces grottes sont les demeures (repaires est un mot plus approprié) de nombreux résidents.

Le sol est pauvre et constamment rocailleux. Malgré une pluie abondante et l'eau souterraine, peu de plantes fleurissent dans les Marches. Des herbes épaisses et résistantes, de mauvaises herbes florissantes, des ronces et divers champignons sont disséminés çà et là dans la plaine. On peut trouver partout des buissons broussailleux ras, comme le minuscule lorache (comme l'appellent les gobelins). Un fermier désespérerait sûrement de faire pousser des récoltes ici.

Les Rocterres

Cette région est en fait plus fertile que les Marches Gobelines, mais cet avantage importe peu. Les tempêtes violentes et fréquentes qui balaient la surface rendent ici aussi toutes sortes d'agricultures impossibles. La grêle et le feu ne sont tout simplement pas bons pour les récoltes ; mais je m'éloigne.

Les Rocterres sont appelées ainsi du fait des grands pitons monumentaux qui sont répartis au hasard parmi un paysage autrement banal. Certains de ces rochers mesurent plusieurs dizaines de mètres de haut, mais la plupart sont beaucoup plus petits. Ils donnent tous l'impression d'être tombés du ciel, et d'avoir atterri maladroitement.

Cet aspect n'est pas une simple fantaisie de barde. À l'inverse des Marches Gobelines, la terre ici n'est pas rocailleuse : les pierres n'en font pas partie. Beaucoup dépassent en des angles dangereux, et se penchent de façon détraquée. Un voyageur passe sous ces mégalithes inclinés à ses risques et périls. En ai-je vu un tomber ? Non. Est-ce que je danse à leur pied, me moquant de leur stabilité ? Jamais de la vie.

Il pousse ici les mêmes plantes que celles qui hantent les Marches Gobelines. Dans ces dernières, la végétation semble hésitante et maussade. Ici, en revanche, des herbes plus vertes et luxuriantes font des touffes autour des rochers, comme pour les fêter timidement, tandis que des mousses pelucheuses et des lichens s'accrochent avec ténacité à leurs flancs. Les plantes plus grosses ne sont pas si heureuses de leur situation. Les arbres restent assez rares, leur altitude et leur abri préféré étant limités à une étroite bande au bord d'un ruisseau, ou une fine bordure autour d'un des rares lacs. Là où il y a des arbres, il y a également beaucoup de feuilles mortes, de grosses branches à terre, et des troncs rayés par la





foudre, attestant des risques liés au climat des Rocterres. Au moins, rassembler du petit bois et des branches pour le feu n'est jamais un problème dans ces lisières.

Les orages martèlent la région de vents violents, de grêle, et de fréquents éclairs (quelques fois si fréquents qu'ils semblent continus). La rumeur dit que parfois, ces tempêtes font pleuvoir de l'acide ou même du feu, mais je n'ai jamais vu une telle chose tout le temps que j'ai vécu ici.

Cela ne veut pas dire que cela ne se passe jamais. Je peux imaginer un tel effet écologique comme étant le reliquat d'une antique expérience magique qui aurait mal tourné, ou les conséquences à long terme d'une bataille d'une puissance extraordinaire entre magiciens. Étant donné la proximité de l'ancien royaume magique du Nethéril, je n'ignore jamais complètement de telles légendes.

Les tempêtes des Rocterres

On a 1 chance sur 12 de rencontrer une tempête, et on effectue un seul test par jour.

Les tempêtes ordinaires donnent de fortes pluies et des vents violents, ralentissant tous les déplacements de 50%. Il y a 1 chance sur 10 qu'un éclair s'abatte à proximité, créant la panique chez les chevaux et les autres animaux pendant 2d10 rounds.

Il y a 1 chance sur 100, si un éclair s'abat à côté, qu'il touche un joueur au hasard. Il faut considérer de telles attaques comme des *éclairs* de 6d6, avec une chance de se protéger et donc, de n'encaisser que la moitié des dégâts.

Une tempête sur 100 est de nature magique dans les Rocterres. Ces rares tempêtes (éclatant une fois tous les trois ans environ, quoiqu'il y ait eu des périodes où elles étaient plus fréquentes) peuvent être très dangereuses pour la flore, la faune et les habitants intelligents, et surtout pour les voyageurs sans abri. Si une telle tempête éclate, lancez 1d12 pour en connaître la nature précise :

1-4 Tempête de feu. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1,5 kilomètre encaissent 2d6 points de dégâts dus au feu pour chaque round passé à découvert, et entre la moitié et aucun point de dégât s'ils sont bien abrités (à la discrétion du MD). La tempête dure 1d6 rounds. Elle est accompagnée par une tempête ordinaire dans 90% des cas, donc les chances que l'herbe prenne feu sont minimes. Si la tempête n'est pas accompagnée de pluies, il y a 30% de chances cumulatives par round qu'un feu d'herbes ou de broussailles se déclenche. Un tel feu détruit toute la flore et repousse les monstres et les animaux.

5-7 Tempête de glace. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 4,5 à 7,5 kilomètres sont criblés d'énormes grêlons, dont beaucoup arborent des glaçons en pointe. Tous ceux qui sont exposés encaissent 2d6 points de dégâts chaque round. Les abris en pierre sont les plus sûrs. Seules les constructions de bois les plus robustes peuvent résister à ces tempêtes. Le martèlement continu détruit la plupart des structures, et quiconque se trouve à l'intérieur encaisse ensuite tous les dégâts. Les tempêtes de glace durent 1d12 rounds, et sont toujours accompagnées d'orages.

8-10 Pluie d'acide. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1,5 à 9 kilomètres encaissent 1d6 points de dégâts s'ils sont exposés aux gouttes acides. Les abris de bois et de pierre peuvent protéger un personnage, ce qui est heureux puisque ces tempêtes durent 1d20 rounds. Elles sont toujours accompagnées d'orages.

11 Tempête antimagique. Ces tempêtes redoutées ne causent aucun dégât physique, mais il faut que tous les objets magiques pris dans une telle tempête se protègent contre le feu magique, ou voient leurs pouvoirs complètement absorbés.

12 Tempête magique. Les effets de cette tempête sont toujours différents, et complètement imprévisibles. Ceux qui sont pris dans la tempête peuvent être téléportés, changés, maudits, endormis ou affectés par un tout autre effet choisi par le MD. De telles tempêtes sont connues pour avoir conjuré des monstres, créé des objets magiques (les bassins remplis d'eau de ces pluies deviennent des potions, les morceaux de bois deviennent des baguettes, etc.), et transformé les animaux et les plantes en des espèces mutantes jusqu'ici inconnues.

Les ruines

À travers les Marches Gobelines, et particulièrement dans les Rocterres, ont peut trouver dans les régions sauvages des châteaux en ruines et les restes d'anciennes cités. Dans les Marches, ces structures sont souvent des forteresses de gobelins issues du temps où ils étaient organisés. Dans les Rocterres, les ruines sont encore plus nombreuses, et sont la plupart du temps les restes de l'Anaurie et de l'Asram, ces antiques et puissantes cultures qui contrôlèrent jadis la région.



Il est assez fréquent de rencontrer dans ces ruines des créatures, surtout des bêtes magiques. Il s'agit peut-être des liens confortables d'un endroit familier, ou des reliquats d'un sort de préservation, ou même de l'attirance des énergies magiques, qui font que des occupants continuent de rôder autour de ces structures mortes qui se désintègrent. Pourtant, la plupart des ruines ont depuis longtemps été dépouillées de leurs trésors. Il n'y reste plus rien de valeur.

Cependant, les rumeurs foisonnent au sujet de nouvelles découvertes d'or ou de magie au cœur d'une ancienne et obscure structure, et il y a une attirance qui crée une circulation d'aventuriers dans la région. Entre les afflux réguliers d'explorateurs pleins d'espoir, et la découverte fréquente de monstres davantage sinistres qui habitent, ou projettent d'habiter, dans une grande partie des ruines, ces sites croulants sont véritablement une facette importante de l'écologie de la région.

En tout cas, le nombre d'animaux naturels diminue du fait des chasses exagérées lancées par les gobelinoïdes. La présence de gibier est rare. Mais même la mince chance de trouver du gibier est presque nulle près de ruines qui renferment des prédateurs aussi vicieux que les chimères. En fait, je trouve que c'est une bonne chose que les châteaux, ou les villes, en ruines, entourés par une zone sans aucune vie, soient harcelés par la forte prédation d'un certain (ou de certains) monstre résidant ici. On peut presque sans risque d'erreur présumer que d'antiques ruines avec des animaux dans les environs sont inoccupées.

Le climat

Même si l'on omet les terribles tempêtes qui harcèlent les Rocterres (et parfois les Marches), le climat de la région est inhospitalier et implacablement rude. Bien que les pluies soient fortes, la chaleur ardente de l'été, alimentée en partie par les vents contre nature qui soufflent du Grand Désert, rend impossible la survie pour les plantes autres que les plus résistantes. L'hygrométrie varie grandement, du fait que l'humidité, quelle qu'en soit la quantité, qu'apportent les tempêtes estivales est rapidement absorbée au nord par l'Anauroch toujours assoiffé.

Les orques des Marches disent parfois : "En été, si tu n'as pas trop chaud, tu as froid et tu es mouillé. En hiver, tu as seulement froid." Les hivers sont effectivement froids, mais au moins, c'est un froid sec, piquant et tranchant comme un rasoir. La neige poudreuse tombe au cœur de l'hiver, mais les vents communs à la saison la dispersent comme de la poussière. Elle s'empile rarement jusqu'à des niveaux dangereux, excepté dans les coins des pierres dressées, où elle s'amoncelle.

Moyennes climatiques pour les Rocterres et les Marches Gobelines

Température (Printemps)	20° C
Température (Été)	30° C
Température (Automne)	17° C
Température (Hiver)	4° C
Température minimale (annuelle)	-17° C
Température maximale (annuelle)	38° C
Précipitations annuelles	1.575 mm
Jours de neige au sol	18

Les saisons

Il semblerait qu'il n'y ait que deux saisons dans les Marches Gobelines et les Rocterres : l'été et l'hiver. Le printemps et l'automne sont des périodes de transition avec des températures quelque peu plus basses qu'en été, et des précipitations un peu plus élevées qu'en hiver. Étant donné le peu de végétaux, et les arbres si rares pour marquer les saisons en changeant de feuillage, le paysage est le même toute l'année. L'herbe pousse peut-être plus verte durant la chaleur rapide du printemps, mais la chaleur estivale la cuit trop vite, jusqu'à ce qu'elle redevienne dure et flétrie.

Cette monotonie du paysage n'a pas beaucoup de rapport avec le climat d'un mois particulier. Les détails individuels des conditions saisonnières peuvent varier grandement d'une année sur l'autre, surtout dans les Rocterres. Là-bas, les caprices des précipitations peuvent inonder les basses terres, ou dénier à la terre toute humidité pendant des mois. Un été, j'ai frissonné à cause d'une fraîcheur qui n'était pas de saison, et plusieurs hivers se sont avérés étrangement chauds, tandis que tous nos efforts pour masquer nos traces se retrouvaient changés en boue, et que personne ne portait les épais manteaux de laine pour lesquels j'avais payés si cher l'année d'avant afin qu'on les fasse bouillir de sorte à ce qu'ils ne laissent pas passer le vent. J'attribue ces retournements sauvages de climat, d'une année sur l'autre, à l'influence anormale de l'Anauroch, autant qu'aux facteurs habituels naturels que sont la géographie, la topologie et tout le reste.






Seconde partie : La faune et la flore qui se meurent

Aussi improbable que cela puisse paraître si l'on a déjà visité les squelettes rocailleux qui passent aujourd'hui pour des terres sauvages, jadis, les étendues inoccupées des Marches Gobelines et des Rocterres grouillaient d'êtres vivants de toutes sortes. Des troupeaux d'antilopes, de biches, de bœufs sauvages et de moutons erraient dans un paysage verdoyant, le ciel était noirci d'oiseaux, et les animaux timides et sur la défensive, comme les lapins, les renards et les blaireaux, creusaient leurs demeures dans un sol fertile. Même de puissants dinosaures, et ces énormes mammifères, les titanothères et les rhinocéros laineux, coexistaient avec la faune la plus ordinaire.

Les loups, les rares ours, les hiboux géants et les aigles, étaient les prédateurs majeurs de la région. Plus rarement, un drake igné ou une araignée géante menaçait une prairie, et réduisait les rangs de l'infortuné troupeau. La région était équilibrée en termes de proies et de prédateurs, et toutes les espèces florissaient.

Toutefois, ce temps idyllique était il y a de cela des millénaires. Il arrive toujours des changements. Avec l'ingérence des humains, ils arrivent plus tôt et plus brusquement que la nature ne peut s'adapter. Les empires humains dotés de puissante magie se bâtirent, comme le Nethéril et les États qui lui succédèrent. Leur proximité des régions sauvages amena dans cette contrée non exploitée un afflûx de dragons, chimères, méduses, pérytons, et tous les autres prédateurs "anormaux".

Les Marches et les Rocterres n'ont jamais été luxuriantes, mais elles étaient abondantes. Les nouveaux monstres inversèrent l'équilibre, d'une peur intermittente à une terreur fréquente. La vie dans la région tint plus d'une lutte, à la fois pour la survie des herbivores, et pour que les prédateurs trouvent des proies convenables.

Le début de la fin de toute harmonie dans cet écosystème vint véritablement lorsque les gobelinoïdes et leurs alliés (gnolls, ogres, etc.) virent leur nombre augmenter. Les prédateurs traquaient les proies pour se nourrir. Une fois qu'ils s'étaient gorgés, ils abandonnaient la chasse. Les gobelinoïdes ne s'arrêtaient pas là. Ils tuaient tout ce qu'ils pouvaient, par malveillance et mépris. Ils tuaient et laissaient pourrir même les créatures qu'ils n'avaient pas besoin de manger.

Maintenant, après des siècles d'extermination par ces tueurs sans cœur, et de surpopulation par des prédateurs trop nombreux et trop efficaces, la région a été vidée de nombreuses espèces de gibier. On pouvait s'attendre aux conséquences qui suivirent. Les proies sont rares pour les chasseurs, intelligents et naturels. Maintenant les prédateurs ont commencé à se chasser les uns les autres.

Les gobelins et leur race se sont, par le massacre de tous les animaux inférieurs, placés par défaut comme la source majeure de nourriture restant aux monstres prédateurs plus gros qu'eux. Ils ont recréé la chaîne alimentaire, et dans leur manque de vision, leur humeur irritable et leur stupidité, ils ont échangé leur place de maillon du sommet pour celle d'un maillon proche de la base.

Bien qu'un aventurier puisse toujours trouver de la faune et de la flore dans la région, faites-moi confiance, c'est plus rare ici que de trouver de l'altruisme chez un marchand sembien. Ces créatures qui survivent encore sont souvent celles qui sont le plus équipées pour se défendre, comme les formes géantes des animaux ordinaires : blaireaux, porcs-épics, moufettes, etc. Les titanothères, becs-hache, baluchitériums, phororhacos et rhinocéros laineux, avec leur taille et leurs défenses naturelles comme atouts, fréquentent également encore la région. Les dinosaures errent dans les plaines, au moins durant les mois d'été ; mais leur nombre diminue peu à peu, comme celui de tout le reste.

De nombreux prédateurs naturels, particulièrement les loups et les ours, sont partis de la région. Ces simples bêtes physiques sont incapables de rivaliser avec le souffle enflammé de la chimère, ou la compétence et la puissance du hiéracosphinx.

Deux influences s'équilibrent pour empêcher l'écroulement total de l'écologie de la zone. Premièrement, comme je l'ai noté précédemment, les prédateurs se traquent aujourd'hui les uns les autres. Deuxièmement, les héros humains, nains et elfes pénètrent à la fois dans les Marches et les Rocterres, et tuent les monstres quand ils en voient. La flore et la faune locales n'ont pas complètement disparu (pour le moment). Une nette baisse du nombre de bêtes carnivores pourrait tout de même donner aux animaux naturels, qui paissent, une chance de se repeupler.






Troisième partie : La menace gobeline

La région appelée Marches Gobelines peut simplement entourer le bord sud de l'Anauroch, ou elle peut s'étendre pour embrasser toute l'immensité vide des Hautes Landes et des Marais Reculés, selon la personne à qui vous demandez. Il s'agit principalement d'une plaine plate et sauvage. On appelle l'endroit ainsi à cause de ses résidents prédominants (si ce n'est les plus injuriés universellement), les gobelinoïdes.

À l'époque du grand royaume de l'Anaurie (il y a plus de 1.000 ans), il existait ici une puissante nation gobelinoïde, composée pour la plupart de gobelins, kobolds, orques, hobgobelins et gnolls, et rehaussée de quelques gobelours et d'un rare humain. Un puissant être sorcier issu d'un autre plan contrôla les immenses forces de cette ténébreuse nation. Pour eux, il s'appelait Hlundadim.

On sait peu de choses sur cet être. Ce que les gobelins conservent comme histoire est difficile à appréhender pour un sage humain, pour des raisons qui sont, je l'espère, évidentes ; toute l'histoire qu'ils ont perdue est sans aucun doute impossible à recouvrer. Le fait de savoir si cet être dominateur était un homme, une femme ou ni l'un ni l'autre demeure un mystère.

Mais je ne dois pas accumuler trop de mépris à l'encontre des gobelinoïdes. Leur loyauté envers cet être défie tous les rapports de couardise, de stupidité et de loyauté superficielle. Les gobelins et leurs congénères évoquent toujours le Grand Hlundadim lorsqu'ils sont en péril. À les entendre, on pourrait penser que Hlundadim se souciait véritablement de ces misérables créatures.

Durant ces jours lointains, les orques et les gobelins attaquaient les nations humaines voisines à la tête d'énormes armées. Ils gagnaient suffisamment souvent. Durant son heure de gloire, l'antique royaume gobelin pillait de grandes cités, et dévorait les caravanes de passage.

Les chamans orques, dans des unités appelées *ularims*, tenaient tête à de nombreux magiciens humains. Vous pouvez bien maugréer votre désaccord, mais j'ai lu les rapports écrits par les anciens sages. J'ai étudié leurs livres de sorts. Seules les armées bien organisées, soutenues par de puissants magiciens, étaient capables de les arrêter. Le pouvoir de Hlundadim était grand — et ses tactiques rusées, ainsi que sa connaissance du combat, étaient plus grandes encore.

Les gobelinoïdes étaient basés dans une énorme forteresse appelée Araugul, ou le Mont Gobelin, construite au centre de ce qu'on appelle désormais les Marches Gobelines. Bien entendu, ils possédaient également d'autres places fortes. Les gobelinoïdes contrôlaient de puissantes forces dans les régions alors connues sous les noms de la Forêt de l'Orée, les Collines du Chasseur, et même les Montagnes Teshanes (qui s'appellent aujourd'hui les Montagnes de l'Orée du Désert).

Lorsque le Grand Désert au nord commença à s'étendre, les vents, accompagnés d'énormes nuages de terre battue, soufflèrent sur cet antique royaume gobelin. Et certaines choses semblent ne jamais changer. Malgré toute leur puissance et leur ruse, malgré le contrôle de leur maître, les anciens gobelinoïdes n'étaient pas plus braves que les spécimens pleurnicheurs que nous combattons de nos jours. Terrifiés par les nuages tonnants qui faisaient pleuvoir de la terre et des pierres, les gobelins fuirent ce que la plupart prirent pour leur damnation imminente.

Bon, je ne peux tout de même pas les blâmer entièrement ; les effets ont dû être spectaculaires, et moi-même j'ai quelques fois choisi de m'abriter d'abord, et de terminer mes calculs ensuite. L'Anauroch a effectivement avalé la portion la plus septentrionale du royaume des gobelins. Mais le désert ne vint pas tant au sud qu'ils ne l'ont craint.

Cependant, les dégâts étaient infligés. Hlundadim avait disparu, les places fortes des gobelins avaient été abandonnées, et leur organisation était perdue. De nombreux gobelinoïdes retournèrent dans leurs demeures, une fois que le climat redevint normal. Mais beaucoup plus restèrent à se cacher dans les Rocterres, les Cornes des Tempêtes et les terres occidentales vers lesquelles ils s'étaient enfuis.

Cela prit des années (énormément d'années d'un travail continu) aux gobelins qui étaient revenus pour qu'ils sentent qu'ils étaient en train de réussir à restaurer leur glorieux passé. Qu'ils aient même tenté de le faire est ce qui m'intrigue. La ténacité n'est pas le premier trait qui vient à l'esprit lorsque l'on parle des gobelins. Peut-être que leur race a dégénéré à mesure que l'histoire avançait. Peut-être que les meilleurs et les plus brillants, si l'on peut imaginer de telles créatures chez les gobelinoïdes, sont trop souvent les premiers à disparaître.






Quoi qu'il en soit, les natifs les plus constants, les plus avides, et les plus assoiffés de pouvoir des Marches Gobelines ont tenté de reconquérir leurs heures de gloire passées. Il y a de cela trois cents ans, une grande armée d'orques, de gobelins, d'hobgobelins et de kobolds s'est massée dans la Gorge du Crâne, et s'est préparée à déclarer la guerre aux contrées de l'ouest. Les chamans orques, de nouveau regroupés en ularims, réussirent à conjurer des fiélons tanar'ris pour les aider. Une force conjuguée d'humains et d'elfes s'opposa aux monstres lors de ce qu'on appelle aujourd'hui la Bataille des Ossements.

Bien qu'ils infligèrent de lourdes pertes à leurs ennemis, les gobelins et leurs alliés finirent par essuyer un échec. Il ne resta en vie qu'un dixième de l'armée autrefois imposante, qui fut capable de s'enfuir dans les Marches. Tout semblant d'organisation fut perdu. Est-ce que vous vous rappelez ce que j'ai dit au sujet des meilleurs et des plus brillants ? Voici la preuve de cette spéculation. Depuis la tristement célèbre Bataille des Ossements, seules quelques tentatives ont été faites pour unir les forces des ténèbres.

Les tribus gobelines aujourd'hui

Au premier abord, il semblerait qu'il y ait peu à dire au sujet des gobelins et de leurs alliés après tant de défaites. Bien qu'ils soient constamment dans l'esprit des marchands lorsqu'ils transportent leurs marchandises, ainsi que dans les cauchemars des gens qui vivent dans des petits villages non défendus près du territoire des gobelins, ces horribles créatures ont gagné une réputation presque comique dans certains cercles. Les Dragons Pourpres cormyréens (tels que l'on appelle les soldats de ma terre natale) qui servent de garde-frontières au nord ont toute une collection de blagues sur la stupidité et l'ineptie des gobelins.

Je l'admets, je suis aussi coupable que n'importe qui de parler des gobelins avec mépris. Mais je base mon opinion sur plus que des rumeurs et des récits de taverne. Bien qu'il soit exact qu'une force d'attaque importante de gobelins, sans chef convenable, puisse être contenue par une petite unité de Dragons Pourpres, ces créatures sont beaucoup plus dangereuses qu'on ne veut bien le croire. Elles ne sont pas brillantes, mais elles sont rusées… et vindicatives. Si les colonies locales ne sont pas prudentes, une autre invasion de gobelins pourrait se présenter dans l'avenir.

Bien que les gobelins eux-mêmes ne sachent pas exactement combien ils ont de tribus dans les Marches, j'en ai rencontré ou entendu parlé d'au moins 48. Vu la taille typique des clans que j'ai affrontés, et la culture que j'ai observée, j'estimerais à partir de ce chiffre qu'il y a au moins 7.000 gobelins adultes dans les Marches Gobelines ; et ceci n'inclut pas les orques, kobolds et autres gobelinoïdes.

Ma vie d'aventurière m'a en quelque sorte changée en spécialiste des gobelins et de leurs congénères, par instinct de conservation, et du fait de ma curiosité innée concernant le monde. Il se peut même que vous disiez que je suis une connaisseuse, pas des vins ni des soies, mais des monstres. Ah ! Que voilà une belle image. Comme ce serait amusant d'échanger des anecdotes sur les gobelins dans les maisons nobles et chics du Cormyr. Mais je m'éloigne.

Les blagues gobelines des Dragons Pourpres

Combien de gobelins faut-il pour faire une brèche dans le mur d'une cité assiégée ?

Cent. Quatre-vingt-dix neuf pour éponger l'huile bouillante, et un pour creuser un tunnel sous le mur.

Deux gobelins chevauchaient pour aller chasser le dîner de la tribu. Pendant des jours, ils n'avaient pu ramener que de maigres lézards. Puis, ne sachant comment, ils se retrouvèrent dans une vallée cachée. Les antilopes paissaient tranquillement, les truites bondissaient dans un lac d'eau cristalline. En un rien de temps, les chasseurs prirent tout ce qu'ils pouvaient porter.

"Il faut que nous revenions, dit le premier gobelin, mais comment allons nous retrouver cet endroit ?"

Le second gobelin réfléchit un instant, puis trempa ses doigts dans l'écume du rivage du lac. Il dessina un "X" vert et crasseux sur la fourrure de son loup noir.

"À quoi ça sert ? demanda le premier avec curiosité.

— Ça marque notre endroit. Tu te débrouilles pour qu'on ait les mêmes loups demain."

Un gobelin entre furtivement dans un bouge de mercenaires, et commande une gueuse de Suzail. Assez rapidement, un autre gobelin le rejoint et lui dit : "Je te parie deux pièces de cuivre que tu ne peux pas me faire tressaillir.

— D'accord, dit le premier. Qu'est-ce qu'on fait ?"

Le deuxième gobelin étale sa main sur le mur de pierre près du bar. "Je laisse ma main comme ça, et tu donnes un coup de poing dedans. Si je tressailles, tu as les deux pièces de cuivre."

Vif comme l'éclair, le premier balance son poing vers l'avant. Le second retire sa main, et le poing du premier






gobelin s'écrase violemment contre le mur de pierre. Il hurle et frotte ses doigts douloureux.

"J'ai tressailli," dit le second gobelin en souriant, jetant en l'air les deux pièces de cuivre tout en s'en allant.

Lentement, la colère et la douleur du premier gobelin s'atténuent. Regardant dans la taverne, il repère un orque solitaire attablé au milieu de la salle. Il décide d'essayer son nouveau tour. Avançant d'un air fanfaron vers la table de l'orque, il s'installe, les pieds bien écartés. "Je te parie deux pièces de cuivre que tu ne peux pas me faire tressaillir," pavoise-t-il en étalant sa main sur son visage.

Le repaire gobelin

Chaque tribu contrôle une zone allant de 25 à 75 km^2 (selon la taille de la tribu), avec son repaire principal situé plus ou moins au centre de ce territoire. Quiconque pénètre dans cette zone doit s'attendre à rencontrer des patrouilles. Les gobelins ne sont pas stupides à ce point. La plupart des territoires gobelins comptent au moins un petit repaire secondaire, que l'on n'utilise que comme campement militaire. Ces repaires secondaires sont souvent situés dans de petites zones boisées, ou dans des grottes situées en hauteur ; généralement des emplacements qui donnent une bonne vue de la région environnante, tout en restant dissimulés.

Aujourd'hui surtout, la force des gobelins ne repose pas sur les armes. Au lieu de cela, leurs principaux avantages contre les prédateurs et les groupes d'aventuriers recherchant une cible facile pour s'entraîner sont le subterfuge, les tactiques d'attaques éclairs et leur connaissance intime de la disposition de la contrée. Ils exploitent ces avantages en utilisant leurs repaires, qui sont un élément majeur en ce sens. La région des Marches est ridée de petits tunnels naturels et de complexes de cavernes, situés très près de la surface. Cette pléthore fut un facteur majeur dans la décision originelle des anciens gobelins, il y a mille ans, de venir s'installer dans la région. Les gobelins ont toujours préféré installer leurs repaires dans des cavernes.

Un repaire gobelin compte un certain nombre d'entrées et de sorties. Elles ne sont pas toutes manifestes, et au moins une est extrêmement bien cachée. Les lieux favoris pour cette sortie secrète comprennent le voisinage d'un petit ruisseau, sous ou derrière un affleurement rocheux, ou au milieu d'un fourré d'arbres épineux communs à la région. Prenez un endroit qui semble ne pas avoir été troublé, ou qui paraît impossible à traverser. Il y a de bonnes chances que les gobelins l'aient sélectionné comme sortie secrète.

Les sorties incluent à la fois les cavernes formées naturellement, et les tunnels creusés par les gobelins. Chaque sortie est gardée, ou au strict minimum surveillée. Un repaire ne possède jamais plus d'ouvertures qu'une tribu ne peut gérer. Si leur nombre diminue, les sorties qu'on ne peut garder sont bouchées. La tribu ne peut pas prendre le risque qu'un ennemi ou un monstre accède au repaire.

C'est dans la nature des gobelins d'attaquer, de détruire, et de tuer. Par nécessité, ils ont appris à se défendre. Cependant, un gobelin aime pouvoir baisser sa garde lorsqu'il est dans son repaire, tout comme un tavernier aime offrir une tournée dans sa taverne, sans se soucier de ses réserves, ou comme une femme aime à flâner dans son jardin, sans craindre une invasion ou un enlèvement. Les repaires sont bâtis pour pouvoir être défendus sans beaucoup de travail ou d'attention de la part des gobelins qui sont à l'intérieur et ont d'autres occupations.

Avant tout, les repaires sont difficiles à trouver. On ne voit jamais les gobelins grouiller simplement autour de leurs repaires. Ils sont beaucoup trop rusés pour cela, quoi qu'en disent les Dragons Pourpres. Ils vont et viennent rarement, sauf sous couvert de l'obscurité. Souvent, l'entrée d'un repaire est spécialement placée dans une zone rocheuse, ou bien là où le sol est très dur, afin d'éviter toute possibilité de traces menant droit à la porte d'entrée, pour ainsi dire.

Si ce luxe d'emplacement n'est pas possible, ou si c'est l'hiver, et qu'il y a de la neige fine pouvant même révéler les traces du trappeur le plus prudent, les résidents du repaire font de leur mieux pour recouvrir ou déguiser leurs traces. Certains gobelins des Marches ont fait montre d'une ingéniosité stupéfiante en déguisant leurs empreintes pour qu'elles ressemblent à celles de biches, d'ours, ou d'autres animaux.

Ensuite, les entrées des repaires sont très petites, comparées à la largeur et hauteur classiques des portes d'une habitation humaine. Les entrées sont souvent si petites que la plupart des membres de la tribu doivent s'accroupir, voire ramper, pour pouvoir entrer (ramper n'est pas considéré maladroit ou inconvenant d'après les normes gobelines). Ceci bloque à l'extérieur les gros prédateurs, et la plupart des ennemis des gobelins, comme les humains et les elfes. La taille manifestement étroite ne peut pas empêcher les nains, gnomes, petites-gens et l'ennemi le plus commun des gobelins, les autres gobelins, d'accéder au repaire, mais il est de loin plus facile de défendre une entrée quand les agresseurs sont forcés d'avancer tant bien que mal à quatre pattes.





Presque tous les repaires gobelins comptent une grande entrée, ou une que l'on peut agrandir rapidement, soit en roulant sur le côté un rocher, soit en faisant descendre une simple grille activée par un mécanisme, de sorte qu'un grand nombre des membres de la tribu puisse entrer ou sortir rapidement. Naturellement, ces entrées sont toujours les plus gardées.

Les entrées sont très souvent piégées. Bien que les cerveaux gobelins ne soient pas très malins pour concevoir un nouveau piège, les doigts agiles des gobelins sont bons pour construire des mécanismes simples qu'on leur a montrés, ou qu'ils ont vus et copiés. Certaines connaissances des pièges des gobelins remontent à des centaines d'années, à l'époque du règne de Hlundadim, lorsqu'ils avaient attaqué et pris le contrôle de forts nains.

Les styles de piège les plus fréquents qu'on trouve à l'entrée d'un repaire gobelin sont en fait les classiques de défense les plus anciens de tous les Royaumes : des fosses recouvertes de feuilles ou de détritus, de grosses pierres suspendues ou enfoncées au-dessus d'un portail et reliées à un fil au sol, ou tout autre type d'astuces similaires, grossières et simplistes que l'on trouve dans le répertoire des piégeurs.

Les gobelins qui utilisent ces pièges profitent, bien sûr, rapidement des situations fâcheuses de leurs victimes. Ils n'hésitent pas à attaquer des ennemis coincés sous des rochers, ni à jeter des projectiles sur des victimes au fond d'une fosse. J'ai vu de nombreuses fois des gobelins relier leurs pièges et leurs "animaux domestiques" en une combinaison horrible : par exemple, une tribu qui possédait des loups noirs dans son repaire, arrangea des trappes qui projetaient les victimes directement dans l'antre des loups.

Enfin, pour garder secrètes les entrées d'un repaire, chaque tribu les change à l'occasion, et au hasard. On bloque les entrées originelles avec des rochers, et on les recouvre de pierres plus petites, de végétation ou d'autres outils de camouflage. On creuse de nouvelles entrées ou, plus rarement, on ouvre de nouveau un passage plus ancien qui avait été bloqué auparavant. Ce changement d'entrées n'arrive qu'une fois tous les deux ou trois ans environ, car c'est un travail qui demande du temps et de la volonté. Mais les gobelins entreprendront cette tâche plus souvent si leur terrier a été découvert par un ennemi qui pourrait revenir.

Comme je l'ai dit précédemment, quiconque pénètre dans une zone contrôlée par une tribu, est sujet à une attaque. Un voyageur n'est pas toujours un gibier suffisamment digne pour risquer d'abandonner les postes de garde qui ont été affectés. Si toutefois une force, comme des groupes de razzieurs d'une tribu rivale, est manifestement en train de chercher le repaire, ils sont toujours harcelés par les patrouilles de gobelins. Les confrontations, surtout lors de manœuvres défensives, ont de grandes chances d'être des raids éclairs, de sorte que les gobelins puissent infliger autant de dégâts que possible tout en conservant un élément de surprise. Utilisant leur connaissance de la région, les gobelins qui harcèlent frappent, puis cherchent un lieu sûr où se cacher, avant que les envahisseurs ne soient capables de s'organiser et de riposter.

Souvent, on utilise le deuxième repaire pour lancer de telles attaques, et se cacher lors de la retraite. D'autres fois, les cavernes et tunnels locaux (qui ne font pas partie du repaire) font de douillettes cachettes. Leur grande connaissance de ces tunnels permet aux gobelins d'attaquer, de s'enfuir sous terre, puis de ressortir pour attaquer d'une direction différente. On tente toujours de diriger les envahisseurs loin du repaire ; voire dans un piège ou une embuscade si les défenseurs sont vraiment préparés.

Le repaire gobelin typique est un dédale insondable d'après les normes humaines. Généralement, une salle centrale sert de pièce commune. La majorité de la tribu y mange, dort et, la plupart du temps, y vit. Les grandes tribus peuvent compter plusieurs salles de ce type. Seuls les chefs, les chamans et les autres membres importants de la tribu ont le droit de réclamer des chambres privées.

Le gros du repaire est composé de tunnels sinueux, de petites salles de garde, d'entrepôts, d'antres pour les worgs, de quartiers pour les esclaves et autres lieux indéfinissables. Si des envahisseurs accèdent au repaire, les gobelins n'hésitent pas une seconde à utiliser ces petites salles qui foisonnent pour leur tendre des embuscades et les harceler, comme ils l'ont fait à l'extérieur.

Embusqués tenaces, les gobelins ne combattent jamais jusqu'à la mort pour défendre leurs demeures. Lorsqu'ils affrontent une force manifestement supérieure, ils perdent toujours leur moral, et généralement lors d'une vague de panique massive. Brusquement, les vicieux guérilleros d'il y a seulement quelques instants battent en retraite. Les natifs utilisent une ou plusieurs de leurs nombreuses sorties pour s'enfuir.

Chaque tribu a généralement désigné une zone pour se regrouper, quelque part sur leur territoire. Bien entendu, lorsqu'ils sont mis en déroute beaucoup des leurs fuient dans une telle terreur qu'ils perdent la présence d'esprit de se rendre dans cette zone une fois qu'ils ont quitté le repaire.

Une tribu gobeline chassée hors de son repaire peut perdre près d'un cinquième des survivants, à cause d'une panique comme celle-ci. Les gobelins qui sont seuls dans la





nature finissent généralement comme repas d'une chimère ou d'une bête errante similaire, quoique certains finissent par retrouver leur tribu. Beaucoup de ceux qui ne peuvent pas retrouver leur tribu sont capturés, ou se rendent à une autre tribu. Une telle créature, que j'ai connue, expliqua dans un gémissement servile qu'une vie d'esclave était préférable à pas de vie du tout.

Bien que vous puissiez penser que des créatures d'une intelligence aussi faible ne sont pas assez sophistiquées pour même concevoir un réseau d'informations, vous auriez dangereusement tort. Pensez aux sifflements des marmottes. Rappelez-vous que les animaux en troupeau donnent de petits coups d'avertissement avec divers appendices. Les gobelins sont aussi des créatures naturelles.

En fait, toute la défense d'un repaire gobelin nécessite une communication rapide. Les patrouilles ont besoin d'informer le repaire, pour avertir le reste de la tribu que des envahisseurs sont en train d'approcher, et il faut que les gobelins qui organisent la défense directe de leur repaire soient capables de rapporter des nouvelles aux autres très rapidement.

Les gobelins accomplissent ce transfert d'informations de deux façons. D'abord, ils emploient des coureurs. On choisit certains individus particulièrement rapides comme messagers. Chaque patrouille possède au moins un coureur désigné. On utilise les coureurs lorsque les distances sont grandes, ou lorsqu'on a besoin d'une certaine discrétion.

Sinon, les gobelins utilisent la deuxième méthode, plus facile, pour communiquer : du bruit fort. Les oreilles des gobelins sont quelque peu plus sensibles que celles des humains, et elles sont capables d'entendre des sons venant d'une distance importante, surtout les sons qui se répercutent sous le sol. La plupart des postes de garde sont équipés de tambours, de gongs ou de cors, pour envoyer des signaux. De nombreuses tribus exigent que tous les adultes mâles gardent tout le temps sur eux un cor ou un sifflet. Entre gobelins, les signaux sont courts et simples, tout comme pour les marmottes. Un cerveau de gobelin n'est pas aménagé pour gérer des sonnets.

Je sais que vous vous êtes déjà fait une opinion au sujet de la décoration et de l'entretien d'une demeure gobeline typique, et je suis certaine que ma description ne vous décevra pas. Un repaire est répugnant. Les gobelins sont des créatures dégoûtantes, qui en savent peu sur l'hygiène personnelle, et ne possèdent aucun concept d'installation sanitaire. Tandis que la majorité de la tribu partage une seule salle, on trouve autant de crasse et d'ordures directement à côté de la nourriture et des paillasses.

Repaire gobelin typique

Ce complexe abrite une tribu de 70 à 80 gobelins, 4 à 5 mercenaires orques et 10 à 12 loups.
Chaque X est un garde en faction.
Chaque T est une trappe recouverte.

Quartiers du chaman
Entrepôt de nourriture
Sortie secrète étroite
Chambre du chef
Gardes du corps du chef
Sortie secrète étroite
Zone commune
Entrée principale (bloquée en partie)
Salle de garde
Entrepôt
Quartiers des mercenaires
Antre des loups et des worgs
Sortie secrète étroite
Quartiers des esclaves
Sortie bloquée
1 carré = 1 m 50



Les trésors et les possessions de valeur importante sont entreposées dans les quartiers du chef. Les possessions personnelles des individus, qui sont rares, se trouvent sur chaque personne. Tout le reste est considéré comme propriété de la tribu, et librement utilisé par qui le veut. Même les paillasses, qui sont généralement des nœuds de guenilles, de la paille ou des feuilles volées ou pillées, n'ont pas de propriétaire individuel.

La tribu

Les gobelins n'ont pas de cellules familiales. Il n'existe pas de rituels d'union, ni de liens émotionnels. Ils se reproduisent simplement, et les jeunes qui naissent sont élevés collectivement par toutes les femelles. Étant des créatures égoïstes, les gobelins plus âgés ne s'occupent des jeunes qu'avec l'idée qu'on peut élever les bébés pour qu'ils aident à leur tour à s'occuper de la tribu et à la protéger. On laisse mourir les jeunes qui sont infirmes ou faibles.

De même, on laisse également mourir les gobelins âgés qui sont incapables de subvenir à leurs besoins. Cependant, la fréquence avec laquelle on abandonne les gobelins adultes est étonnamment faible. Bien sûr, cet état de fait dépeint un portrait trop doré de la santé de la race durant le troisième âge. En fait, il y a rarement de gobelins âgés, car ils ont beaucoup de chances de se faire tuer (soit dans un raid, par un quelconque prédateur géant, ou dans un combat avec leurs propres compatriotes), longtemps avant d'atteindre un âge débilitant.

Les mâles ne dominent la société gobeline que parce qu'ils sont plus forts physiquement. Les postes d'autorité sont toujours tenus par des mâles, et la chasse et la guerre sont leurs zones d'influence. Les femmes donnent naissance aux enfants et s'en occupent : elles en sont responsables et ont le droit de les faire, rien de plus. Les envahisseurs qui attaquent un repaire gobelin apprennent rapidement qu'on ne peut toutefois pas complètement ignorer les femmes, et qu'elles se battent longtemps et durement pour défendre leur repaire.

Les relations personnelles, comme l'amitié, sont au-delà des capacités mentales et morales du gobelin moyen ; même au-delà des capacités du gobelin au-dessus de la moyenne. Ne vous laissez pas tromper par une pleurnicherie plaintive. Les gobelins sont complètement intéressés, et rester en vie est leur but principal. Pour un gobelin, une vie de douleur et de misère est mieux que pas de vie du tout.

Dans cette atroce société, le plus fort gouverne ses compatriotes. Il y a une hiérarchie distincte, qui comprend chaque gobelin de la tribu. Chaque membre de la tribu connaît à tout instant qui se trouve au-dessus, et au-dessous, de lui dans la hiérarchie.

Le chef est manifestement au sommet. Bien que la position de chef suprême soit généralement héréditaire (les fils du chef sont séparés du reste des enfants, afin qu'on puisse les distinguer et leur donner un entraînement que n'a pas le gros de la portée), ce favoritisme presque humain ne subsiste que parce que la génétique gobeline n'est pas très complexe. Les individus grands et forts engendrent habituellement des jeunes grands et forts. Lorsque ce n'est pas le cas, et que l'héritier du chef est maladif ou simplement un petit spécimen, il est tué par son père, généralement, pour l'avoir disgracié. Cependant, lorsqu'un chef n'a pas d'héritier, sa succession n'est pas si claire (ni la cible si évidente). On ne choisit pas de nouveau chef avant le décès de l'actuel.

La vie d'un chef est difficile, comme on pourrait commencer à la soupçonner, car il faut toujours qu'il soit sur ses gardes. Quiconque est suffisamment fort et hardi pour tuer le chef actuel a des chances de devenir le nouveau, donc l'existence du chef est toujours en danger, même au cœur de la soi-disant sûreté du repaire. Le chef choisit généralement les plus puissants guerriers gobelins comme gardes du corps, à la fois pour se protéger et pour les garder dans son camp (car autrement, ils seraient sa principale menace).

En retour, le chef a tout ce que la tribu peut offrir de mieux, et sa parole est loi. Il n'y a personne qui le remette en cause, et quiconque lui déplaît meurt si telle est sa volonté.

Sous le chef on trouve, si la tribu est grande, un ou plusieurs sous-chefs. Comme le chef, ces individus privilégiés ont des gardes du corps qui les protègent contre des challengers potentiels. Les sous-chefs sont de grands guerriers, et ils servent souvent de chefs militaires. Toutefois, leur pouvoir n'est pas absolu. Il faut que toutes les décisions qu'ils prennent soient aussitôt approuvées par le chef lui-même.

Certaines tribus comptent aussi des "contremaîtres", qui se trouvent sous les sous-chefs, mais au-dessus de n'importe quel autre gobelin de la tribu. Ce troisième maillon du pouvoir est généralement le gobelin le plus grand et fort dans un groupe donné de 40 à 50 adultes mâles. Les contremaîtres font appliquer les décisions prises par leurs supérieurs, et prennent eux-mêmes des décisions d'une faible importance.

Le chaman occupe une place spéciale au sein de la structure et de la hiérarchie des gobelins. Comme il manipule généralement des pouvoirs qui mystifient les autres, on le considère avec une crainte révérencielle ; une crainte révérencielle issue de la terreur, qu'il entretient





soigneusement grâce à un emploi judicieux du spectacle et des manières.

Les chamans gobelins forment le meilleur débat au sujet de la possibilité d'éduquer la race, car j'en ai rarement vu un qui n'utilise pas totalement sa malice, sa méchanceté et sa connaissance de la culture gobeline, dont il dispose dès sa naissance. Un chaman gobelin n'est pas imbattable ; loin de là. Certains sont les plus lâches du lot. Mais parmi leurs capacités, ce sont des experts de la manipulation des foules. Il faut qu'ils le soient.

Bien qu'il n'y ait pas de réel pouvoir politique au sein d'une tribu, les ordres du chaman sont généralement exécutés, et on suit toujours ses conseils. Toutes les tribus n'ont pas de chaman ; en fait, c'est le cas pour un peu moins de la moitié. Celles qui n'en ont pas ignorent également complètement la religion.

Les gobelins n'ont pas de véritable philosophie (autre que la survie à tout prix) ; leur religion est donc sommaire et grossière, au point que c'en est une farce. Maglubiyet est la divinité gobeline qu'ils vénèrent, mais seulement par peur et dégoût — par peur de Maglubiyet et de ce que serait la vie sans lui. Les chamans offrent des sacrifices de sang animal à cet horrible dieu au moins une fois par mois. Il n'existe aucun autre service religieux de quelque sorte que ce soit. Quant aux tribus sans chaman, leur vie religieuse se résume à une peur permanente.

Alliances gobelines

De nos jours, les tribus gobelines se font mutuellement la guerre plus souvent qu'elles ne s'attaquent à leurs ennemis traditionnels — humains, nains, gnomes et elfes. Seules quelques tribus sont liées par une quelconque alliance ; et même cet accord ténu est très souvent brisé.

Toutefois, en raison de leur longue histoire, beaucoup de gobelins ont encore des liens avec d'autres races. J'ai vu des tribus collaborer avec des orques, des hobgobelins, des kobolds, et même parfois avec des gnolls ou des ogres. Les gobelins des Rocterres s'allient avec toutes ces races et, pire encore, avec des humains, pour former ce fléau multiracial qu'on appelle, dans mon Cormyr natal, les brigands frontaliers.

De toutes les créatures qui les fréquentent, ce sont les worgs et les loups noirs qui sont les plus grands alliés des gobelins. Ces créatures férocement maléfiques partagent la mentalité destructrice des gobelins. Elles vivent souvent dans des antres au sein même des repaires gobelins. Pas en tant qu'animaux domestiques, comme les chiens d'un chenil humain, ni comme esclaves, encore moins comme bêtes de somme ou animaux de chasse. Non, la plupart du temps, on les traite comme des cousins, ou même comme des invités de marque. Par respect, on leur donne souvent une meilleure nourriture qu'à la majorité des membres de la tribu. Certains gobelins s'entraînent à monter leurs compagnons loups noirs. Autrement, les loups se contentent d'accompagner leurs alliés à la bataille.

Les gobelins ont aussi des esclaves de différentes races ; toutefois, ce sont le plus souvent des gobelins d'autres tribus. Les esclaves des autres races finissent le plus souvent par mourir des mauvais traitements, des jalousies minables ou — au profond dégoût de leurs maîtres — de simple désespoir. Quelques esclaves peuvent être des kobolds, des nains, des gnomes, des orques ou même des humains. On les force à travailler à la mine ou on leur confie de durs et dangereux travaux.

La "culture" gobeline

Comme je l'ai dit plus haut, la mentalité gobeline place la survie au-dessus de tout le reste. Loin derrière viennent le confort et le bonheur ; selon des standards humains ils paraissent même inatteignables. Je ne puis prétendre avoir une opinion impartiale concernant cette race ; je n'ai pas non plus interrogé des gobelins de façon scientifique. Mais, au cours de mes années passées dans les Marches, j'ai connu plus de ces créatures que n'importe lequel de mes trois alliés de jadis. La plus grande ambition d'un gobelin est de simplement exister — c'est peut-être la raison pour laquelle ils sont tellement haineux et tellement prompts à se tuer et se voler mutuellement.

Les gobelins détestent la lumière — en particulier celle du soleil. Il leur arrive rarement de s'aventurer dehors le jour ; ils préfèrent se blottir dans leurs repaires étroits et moites. Si un quelconque plan doit les amener à sortir en plein jour, ils ne le font que lors des heures les plus froides et nuageuses. Leur raisonnement est simple : ils ont une excellente infravision. Pourquoi gâcheraient-ils une de leurs rares aptitudes naturelles ? Quant au confort, ils préfèrent travailler, et donc vivre, dans un climat froid et même humide.

Dans ces conditions, les esclaves humains succombent rapidement à la maladie. Ce qui n'est pas le cas de leurs maîtres. Ceux-ci ont apparemment une grande résistance à la maladie ; car non seulement leurs repaires sont remplis de détritus dégageant des miasmes néfastes, mais en plus les puces, les vers putrides, les rats et autres créatures immondes occupent leurs quartiers. J'ai entendu un gobelin soutenir que ces conditions insalubres — un mot bien faible — permettent de toujours avoir un petit en-cas sous la main et de ne pas avoir à compter totalement sur les femelles pour son dîner.





Bien que la mortalité infantile soit très élevée, les gobelins se reproduisent en portées comme les animaux. Chaque femelle a de trois à sept jeunes par portée, au moins une fois par an. En considérant le laxisme maternel, les conflits perpétuels dans le repaire et les préoccupations violentes et belliqueuses des adultes, il est étonnant qu'il y ait des jeunes pour survivre jusqu'à l'adolescence.

Les gobelins n'ont aucune notion de mariage. Ils mangent tout, tant que c'est cru. Ils dédaignent la nourriture cuite, bien qu'ils envoient balader leurs principes lorsque les réserves se font maigres. Ils préfèrent la viande fraîche, et chassent toute forme de vie se trouvant sur le territoire de la tribu, jusqu'à sa quasi-extinction (une autre raison pour laquelle ils sont devenus une race de pillards et de voleurs). Ils mangent même la chair des autres êtres intelligents, y compris celle des autres gobelins.

S'ils y sont obligés, à cause d'un manque de gibier ou d'un siège, ces créatures mangent des champignons, du cuir et même des plantes qu'ils savent être empoisonnées. J'ai entendu dire qu'un gobelin seul et affamé mangerait de la poussière si rien d'autre ne se présentait à lui. Les gobelins considèrent que mourir de faim est la pire des morts.

La plupart des possessions des gobelins ont été volées. Ils peuvent s'il le faut fabriquer leurs propres armes et outils rudimentaires à partir de bois et de pierre. Généralement, s'il leur manque toutefois quelque chose, ils s'en passent tout simplement ; cette race fait montre de peu d'ingéniosité.

En bref, les gobelins sont des lâches effroyablement mauvais, égoïstes et mesquins, qui se régalent à tuer et à détruire. Ils ont appris à se protéger et se à défendre, eux et leur société, par besoin et par crainte. Ils connaissent peu d'émotions autres que la haine, le désespoir et le dégoût. Si jamais ils s'organisaient de nouveau en une grande nation, ils seraient dangereux : ils tueraient tous les autres êtres vivants s'ils le pouvaient.

La horde orque

Bien qu'ils ne soient pas aussi nombreux que les gobelins, les orques de la région représentent une menace aussi vicieuse et puissante pour les voyageurs. On peut trouver de nombreux orques qui vivent parmi les tribus gobelines, servant de mercenaires lors des raids, et protégeant le repaire entre temps.

Les orques seuls vivent dans de petits villages faits de huttes en bois, généralement entourés d'une tranchée profonde et souvent enclos d'une palissade de bois. Chaque village abrite entre 50 et 500 orques.

Les villages orques sont souvent situés dans des zones retirées et cachées. La guerre est l'objectif principal des orques, leurs villages sont donc défendus par des patrouilles et des pièges, tandis qu'un groupe de soldats est prêt à intervenir sur-le-champ. Ces créatures passent leur vie à combattre depuis des générations : elles savent ce qu'elles font.

Les orques ne sont pas isolationnistes d'un point de vue racial. Habituellement, on peut aussi trouver entre 5 et 20 ogres dans ces communautés, ainsi que quelques gobelins, hobgobelins et demi-orques (croisements avec des humains ou n'importe quelle autre race se trouvant dans le village).

Le village orque est commandé par un chef et ses assistants (qui font également office de gardes du corps). Souvent, les villages abritent un chaman, et peut-être un homme-médecine, avec quelques capacités de magicien mineures. Ces individus ne contrôlent pas beaucoup de puissance d'après les normes humaines des jeteurs de sorts, mais ils inspirent le respect et la crainte à tous leurs congénères. Le chef fait généralement de son mieux pour limiter le pouvoir politique de ces individus, dont la capacité à exciter l'admiration pourrait dépasser la sienne. Le contrôle de plusieurs groupes d'orques a déjà été complètement repris par des chamans ou des hommes-médecines.

À l'inverse des gobelins, les orques sont capables de faire plus que simplement survivre. Les orques fabriquent leurs propres armes, cultivent leurs champs et ont développé une société assez compliquée. Ils sont étonnamment intelligents, et sont capables de créations et de conceptions originales. Malheureusement, ils sont fainéants, et préfèrent voler les créations et les idées d'autrui. Leurs capacités innées sont limitées par leurs tendances animales.

Malgré cela, les orques sont sophistiqués comparés à la masse de leurs parents gobelinoïdes. Ils ont développé une vision complexe du monde, dans laquelle ils sont au centre de toute chose. D'après leurs croyances, tous les autres êtres vivants existent pour être exploités par les orques, d'une façon ou d'une autre.

Les membres puissants et compétents des autres races sont particulièrement répugnants aux yeux des orques, puisque la puissance et la compétence ne devraient être manipulées que par eux. Les orques croient avec ferveur que l'on devrait détruire de telles abominations, et que leur puissance devrait leur être retirée, et être utilisée par les orques.

La structure sociale orque imite assez fidèlement la culture humaine. Les orques se marient, tiennent des services religieux pour leurs dieux, possèdent des lois





codifiées, et éduquent même leurs jeunes avec un système scolaire rudimentaire. Ils désirent prouver, aux autres et à eux-mêmes, qu'ils sont une race sophistiquée. Peut-être que la condition sordide de leurs cousins gobelins attise ce besoin d'acquérir (ou d'affiner, comme le disent les orques) leur propre identité culturelle.

Pourtant, leur véritable nature bestiale prend souvent le dessus. Les vœux du mariage sont rarement respectés chez les orques, les forts dominent et exploitent les faibles, et on enseigne aux enfants orques l'art du meurtre, du vol et de la destruction, bien avant une quelconque leçon culturelle élevée.

Les orques sont d'excellents mineurs, et contrôlent un certain nombre de mines de fer dans les Marches et les Rocterres. Ils utilisent ce minerai eux-mêmes pour fabriquer des armes, des armures et des outils. Je n'ai jamais découvert de minerai pour l'exportation, sans doute à cause de deux obstacles insurmontables. D'abord, quel étranger rationnel ferait du commerce avec les orques, et ensuite, quel orque daignerait vendre sa marchandise à une race inférieure ?

Les accomplissements de la race orque ne sont pas, contrairement aux talents des gobelins, limités aux arts violents de la rapine et du meurtre. Les orques sont également des spécialistes de la chasse et des fermiers passables. Là encore, à la différence des gobelins, ils n'ont pas de loups noirs, ni d'autres créatures domestiques ou alliées. Parfois, un village ou une famille orque peut capturer un animal ou un monstre, et le forcer à les servir, mais c'est une race trop cruelle pour apprivoiser ou devenir amie de telles créatures.

Même les autres races, avec lesquelles les orques peuvent parfois s'allier, doivent se méfier de la trahison ou de l'exploitation de la part de leurs amis d'antan. Bien que les orques veuillent interagir et se croiser avec les autres races gobelinoïdes (et même avec quelques brigands frontaliers humains), il y a peu de chances qu'ils respectent vraiment ces autres races. Les orques ont une grande fierté et conscience raciale. Ils sont persuadés qu'ils sont le peuple qui domine en ce monde, ou qu'au moins, ils devraient l'être.

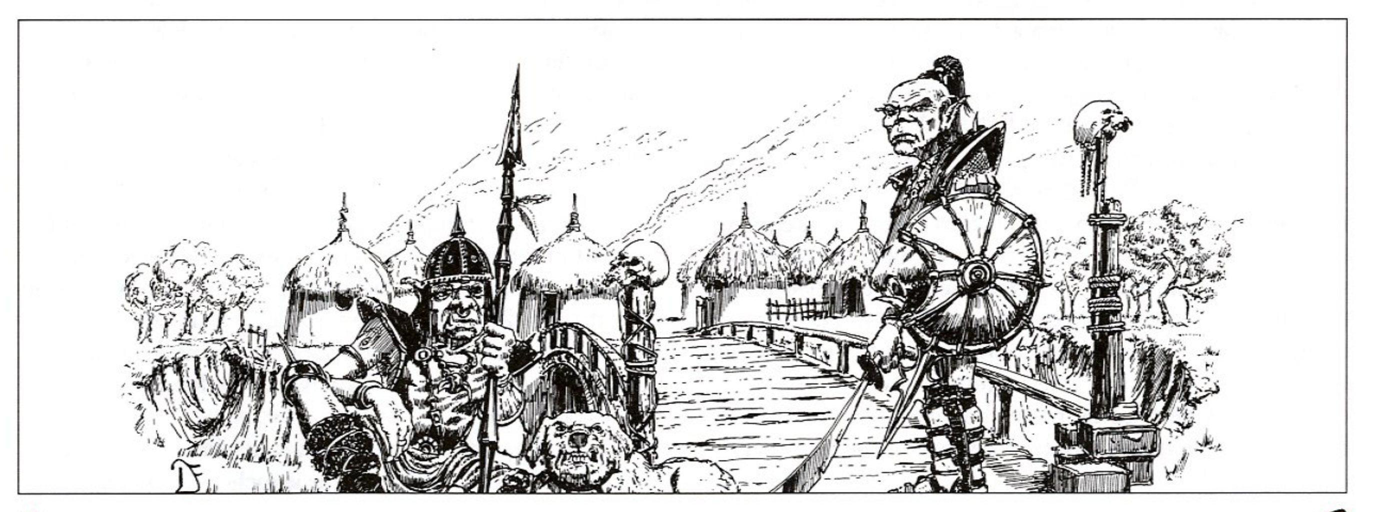
Les autres gobelinoïdes

Les hobgobelins

Les hobgobelins sont assez fréquents à la fois dans les Marches Gobelines et les Rocterres. Il y a des tribus séparées d'hobgobelins dans la région, mais on trouve la plupart du temps ces créatures en compagnie d'orques, de gobelins et d'humains. Lorsqu'ils voyagent ou habitent avec des gobelins, les hobgobelins se prennent pour les maîtres. Ils sont plus enclins à traiter les orques et les humains comme leurs égaux ; bien qu'il s'agisse d'égaux à qui ils ne fassent pas vraiment confiance et, qu'au moins, ils n'aiment pas trop.

À l'époque de la Bataille des Ossements, il y a environ trois siècles, les hobgobelins étaient une race beaucoup plus nombreuse, dépassant de loin les orques. Cependant, lors de cette guerre effroyable et sanglante, ce furent les rangs des hobgobelins qui subirent les plus lourdes pertes. La grande majorité mourut dans la Gorge du Crâne.

Il est certain que les chamans hobgobelins n'ont plus jamais atteint le niveau de maîtrise et de pouvoir qu'ils avaient lors de ce conflit fatal. Seules les légendes se rappellent du temps où les hobgobelins étaient capables de conjurer des serviteurs venus des Plans Inférieurs, et de lancer des sorts extrêmement puissants.





Les kobolds

Les kobolds se font également rares de nos jours dans les Marches et les Rocterres, mais leur nombre n'a pas diminué suite à un massacre héroïque ou une trahison sur le champ de bataille. La plupart ont simplement déménagé dans les cavernes profondes sous la surface, afin d'éviter les raids et les attaques de leurs cousins gobelinoïdes. Je pense que la retraite est la meilleure part de la valeur d'un kobold. Certains individus hardis (ou avides) restent, rejoignant les brigands frontaliers ou les troupes d'orques mercenaires qui existent dans la région.

Les tribus ne comptant que des kobolds sont très peu nombreuses, mais on a plus de chances de trouver celles qui existent dans les Marais Reculés ou autour. Ces tribus comptent entre 50 et 200 kobolds, qui mènent une existence très primitive, même pour leur race.

Les kobolds des Marais Reculés habitent de minuscules huttes de torchis en forme de dôme. Lorsqu'elles n'attaquent pas simplement avec leurs griffes et leurs dents, comme n'importe quel prédateur, ces petites bêtes chassent avec des armes faites en bois taillé. Elles comptent peu d'accomplissements ou de dons. Au moins, leur relative pauvreté les met à l'abri des attaques des orques et des gobelins, et elles vivent donc très tranquillement. L'ingéniosité presque gnomique, et la passion pour les mécanismes, dont font montre la plupart des kobolds, et dont j'ai entendu des récits dans les Royaumes, ne se retrouve en aucun cas chez les kobolds des Marais Reculés. Ceux-ci sont de simples vermines.

Les ogres

Étant des créatures avides, affamées et paresseuses, les ogres des Rocterres ou des Marches Gobelines ont trouvé plus avantageux et facile de vivre avec des tribus de créatures plus petites, comme les orques et les gobelins, plutôt que de fonder leur propre société. Il est fréquent de trouver une poignée d'ogres (mâles et femelles) logés par une tribu d'orques ou de gobelins. Plus rarement, ces créatures daignent traiter les hobgobelins avec condescendance. Peut-être s'agit-il de l'inverse : plus rarement, les hobgobelins tolèrent les ogres parmi eux.

Trop chaotiques pour trouver leur place dans n'importe quelle structure organisée développée par la tribu hôte (et trop puissants pour qu'on les force à adopter un mode ou un titre social), les ogres font habituellement ce qui leur plaît dans une telle situation. On ne leur demande pas de faire de basses besognes, et ils n'ont pas besoin d'obéir ni de montrer de respect au chef ou au chaman local.

En fait, ils traitent assez mal les autres membres de la tribu, les brutalisant et les tourmentant par méchanceté. En réalité, tout ce que les ogres font se résume à accompagner leurs hôtes orques et gobelins lorsqu'ils lancent des raids, et à les aider à défendre la demeure de la tribu lorsqu'elle est attaquée. En retour, ils demandent généralement le meilleur butin ; à la fois en nourriture et en trésors.

Malgré cette situation injuste, les membres des tribus des races inférieures sont généralement heureux de compter un ogre ou deux parmi eux, ne serait-ce que pour les avantages défensifs. Rappelez-vous que la plupart des gobelinoïdes admirent la puissance pure plus que toute autre caractéristique. Que sont les ogres, sinon la puissance ? La force qu'ils amènent fait souvent la différence entre la victoire ou la défaite, et leur simple présence sert de force de dissuasion contre les razzieurs potentiels.

Il existe un autre phénomène que je trouve digne d'intérêt. Les tribus d'orques et de gobelins qui comprennent des compagnons ogres ont beaucoup plus de chances d'attaquer des colonies et des voyageurs humains, à la fois à cause de la puissance physique dont elles disposent, et à cause du fait que les ogres adorent la chair humaine.

Les ogres de la région ne font rien, préférant voler ou se procurer par la force tout ce qu'il leur faut pour satisfaire leurs besoins. Ils ne vénèrent habituellement aucun dieu, et n'ont aucun chaman. Ayant perdu le peu de culture et d'unité raciales que les autres ogres des Royaumes peuvent conserver en vivant parmi des membres de leur propre race, les ogres de Rocterres et des Marches, semblent, comme les orques, assez désireux de se croiser. En particulier, les ogres des tribus orques qui se croisent avec leurs compagnons orques créent des bâtards orques/ogres que l'on appelle parfois *orogs*.

Cette progéniture fut naguère méprisée par les ogres, mais les orogs sont en train de devenir lentement aussi nombreux que les ogres eux-mêmes, parmi les gobelinoïdes. Les orogs, surtout ceux qui sont proches de leurs parents ogres, sont maintenant acceptés par les autres ogres, et s'accouplent souvent avec eux. Cette seconde génération est très proche des ogres, à la fois physiquement et de caractère, mais elle est généralement un peu plus petite et plus intelligente.

Les orogs qui comptent trois quarts de sang ogre, ou plus, peuvent finir par supplanter complètement les ogres dans les Marches, à mesure que la lignée pure devient de plus en plus diluée. Les orques considèrent toujours les orogs comme une bénédiction, car ils sont plus grands et plus forts que les orques, et pas aussi cruels (envers les autres orques) que les ogres purs.

Les ogres qui sont dans les tribus gobelines ne se croisent pas (encore) avec les gobelins que je sache. Il n'est cependant



pas impossible de rencontrer des croisements orques/gobelins (surtout dans les communautés gobelines qui utilisent des orques comme mercenaires, plutôt que des ogres), et ces métisses peuvent s'accoupler, et le font, à la fois avec les ogres et les orogs, créant d'étranges mélanges raciaux.

Les gnolls

Ces créatures vivent et opèrent généralement à l'écart de toutes les autres créatures humanoïdes mauvaises de la région, reniant de la même façon gobelins, ogres et orques. Il y a quelques exceptions à cette règle générale et, en particulier, on peut trouver quelques gnolls parmi les brigands frontaliers.

Bien que les gnolls aient jadis été alliés aux gobelinoïdes, c'était il y a mille ans. Depuis, les gnolls n'ont jamais tenté de se joindre aux autres races pour former d'énormes armées. Peut-être en ont-ils eu assez des grands projets. Ils se contentent de perpétrer leurs petits raids sur les voyageurs humains, nains et elfes suffisamment braves pour parcourir la région. Parfois, les gnolls font une sortie contre des tribus orques ou gobelines locales.

En général, ces créatures occupent la section orientale de Rocterres et des Cornes des Tempêtes. Elles ne sont pas nombreuses, et peuvent réellement tenter de lancer des raids sans attirer l'attention.

Toutefois, les gnolls haïssent profondément les géants des pierres, et ils les attaquent toujours, même si les chances de victoire ne sont pas de leur côté. La tradition gnollesque veut qu'un géant des pierres ait tué leur plus grande figure historique, un gnoll qui s'appelait Grrat. Leurs légendes se lamentent qu'à cause de cela, les gnolls sont à jamais condamnés à une relative insignifiance, comparé aux humains, aux elfes et aux autres races.

Lorsqu'il le faut, les gnolls tolèrent la présence et les machinations de presque toutes les autres races mauvaises de la région. Ils préfèrent disparaître face aux intrus. Ils déménagent simplement ailleurs si l'ingérence semble permanente, comme un nouveau repaire, ou une nouvelle fortification. Mais si les envahisseurs sont simplement une petite troupe d'éclaireurs ou de razzieurs, les gnolls n'ont aucun scrupule à les attaquer pour leur nourriture et leur richesse.

Chaque tribu gnolle compte entre 75 et 200 individus, dont la moitié au moins sont des guerriers mâles. Comme c'est le cas chez les races gobelinoïdes, les mâles dominent la société gnollesque. Les gnolls des Rocterres et des Cornes des Tempêtes sont presque tous de nature nomade, et n'établissent aucun repaire permanent.

Il y a quelques flinds gnolls dans les Rocterres, mais ils sont assez rares. Les gnolls révèrent ces individus plus costauds et plus intelligents. Trouvez un flind, et vous aurez également découvert une tribu de gnolls, car le premier occupe toujours un poste d'autorité dans la société de ces derniers.

A part les flinds, les gnolls sont également souvent accompagnés de hyènodons. Ces bêtes servent de gardes lorsque la tribu installe son campement, et de compagnons de chasse lorsqu'on prépare un repas. Les gnolls s'en servent rarement lors de raids ou d'actions offensives, simplement parce qu'elles sont trop précieuses pour qu'ils les perdent. Il y a quelques hyènodons sauvages dans les Rocterres, mais presque tous ont été domestiqués par les gnolls.

Les gobelours

On rencontre toujours les gobelours des Marches Gobelines et des Rocterres en compagnie de gobelins. Ils servent de gardes mercenaires pour leurs cousins plus petits, ayant tendance à les brutaliser et à les maltraiter autant que les ogres qui se trouvent dans la même situation. Leur avantage en tant que mercenaire est sans nul doute compensé par leur comportement grossier, mais comme je l'ai dit tout à l'heure, l'intellect des gobelins n'est pas si élevé, et ils révèrent la puissance, même lorsqu'elle est utilisée contre eux.

Il y a un danger supplémentaire lié à l'embauche de gobelours comme mercenaires, que les gobelins semblent ne jamais avoir reconnu. Tous les gobelours finissent par essayer de prendre le contrôle de n'importe laquelle des tribus gobelines avec laquelle ils travaillent, et de faire des plus petites créatures leurs esclaves.

Les gobelours que l'on rencontre avec les gobelins sont toujours mâles. Ils restent généralement quelques mois par an à la surface, avant de retourner dans leurs repaires sombres et profonds du Monde des Profondeurs. On ne peut trouver des femelles et des jeunes que profondément sous terre.

Les tribus et les groupes spécifiques

Il y a quelques tribus individuelles de gobelins et de leurs congénères, qui se distinguent des masses sales de leur race. Ces bandes attirent une attention particulière du fait de leur grande influence, de leurs dévastations potentiellement mortelles, ou simplement de leurs bizarreries intéressantes. Faites la connaissance d'un de ces groupes, et vous connaîtrez ceux qui font la pluie et le beau temps dans cette petite partie désolée des Royaumes.






Les Brigands Frontaliers

Toutes les bandes de gobelins, d'hobgobelins, d'orques, d'ogres, de kobolds, d'humains mauvais et de gnolls des Rocterres, sont appelées brigands frontaliers par les étrangers. Mais cette générosité d'appellation fait fi de n'importe quel jugement précis sur la situation, presque depuis le début.

Les groupes que je désigne comme brigands doivent leur nom au fait que leur existence se résume complètement à attaquer les installations humaines, naines et elfes des environs, ainsi que tout groupe suffisamment malchanceux pour traverser la région. Ils lancent des raids à l'est, dans les Bois Elfiques, visent au nord pour attaquer les nains dans les Montagnes de l'Orée du Désert, et frappent au sud pour traquer les humains du Cormyr. Les Vaux les plus à l'ouest ne sont pas non plus à l'abri de leurs incursions.

L'adhésion aux brigands, gobelinoïdes et autres, ne se fait pas selon des critères raciaux, même plus encore que dans n'importe quelle tribu "pure" que l'on trouve dans les Marches Gobelines. Les bandes comprennent toujours au moins deux races, et en comptent parfois jusqu'à quatre ou cinq. Elles semblent presque s'efforcer de se diversifier, comme un groupe d'aventuriers sollicite des mages et des clercs pour équilibrer les talents de ses guerriers.

Quelques exemples vont éclaircir la situation. Un groupe de brigands frontaliers que j'ai rencontré était dirigé par une petite division d'humains, qui avaient une douzaine de gardes du corps ogres. Au-dessous d'eux se trouvaient six troupes d'environ 20 gobelins, chacune commandée par un orque. Il y avait aussi un groupe d'archers orques, et presque 25 kobolds serviteurs/gardes. Ces brigands comptaient également un troll et quatre gobelours qui travaillaient avec eux.

Une autre bande de brigands frontaliers est presque exclusivement composée de gnolls et de kobolds, commandés par un géant des collines étonnamment intelligent. De même, d'autres bandes comptent exclusivement des membres métis, incluant des mélanges humain/orque, orque/ogre, orque/gobelin, orque/duergar, gobelin/kobold, orque/hobgobelin et même humain/ogre.

Ce que la plupart de leurs victimes ne savent pas, c'est que ces bandes ont un secret. Beaucoup, mais pas toutes, des bandes de brigands frontaliers opèrent sous le contrôle d'une vénérable femelle dragon rouge qui s'appelle Grinnsira. C'est une jeteuse de sorts particulièrement douée (même comparée aux Grands Vers), et elle a utilisé des sorts de charme pour asservir les brigands, ainsi qu'un vaste réseau d'espions qui s'étend jusqu'au Cormyr, à la Sembie et aux Vaux. Je ne connais pas ses objectifs suprêmes, mais monter un empire ne semble pas hors de sa portée.

Les serviteurs du Zhentarim

L'influence de Grinnsira dans les Marches Gobelines est minée par le Réseau Noir du Zhentarim, qui devient chaque jour plus actif dans cette région. Ils espèrent amener les brigands frontaliers, ainsi que les gobelinoïdes des Marches, sous leur propre influence, afin qu'ils puissent les exploiter à leurs propres fins ténébreuses. Cette organisation maléfique pense utiliser les gobelins et leurs congénères afin d'établir un pied-à-terre dans la région. Je vois d'ici quelques plans moins attirants.

À partir de là, le Réseau Noir a l'intention de diriger ses armées inhumaines, afin qu'elles attaquent des positions stratégiques du Cormyr, des Vaux et des terres occidentales. Comme c'est, de toute façon, ce que font de nombreux gobelinoïdes, ce but ne sera pas aussi dur que cela à atteindre. L'obstacle principal qu'affronte le Zhentarim est de faire en sorte que ces troupes gobelinoïdes acceptent des ordres venant d'humains.

Pour y remédier, ils ont jusqu'à présent utilisé une technique efficace et inattendue. Ils ont implanté dans certaines tribus, et certains groupes de brigands frontaliers, un certain nombre de doppelgangers qu'ils ont capturés, et dont ils contrôlent l'esprit ; et ils les font quelques fois remplacer les dirigeants, et même les chefs. À partir de ces individus, les agents du Zhentarim sont capables de forcer les gobelinoïdes à suivre leurs ordres, sans même que ces tribus ne le sachent. Certains de ces doppelgangers ont été découverts par des membres de certaines tribus, mais les gobelins ne sont pas malins. Ils ne pensent à aucune menace concertée, uniquement à la prédation aléatoire d'une menace naturelle. La nouvelle de l'existence de doppelgangers ne s'est pas largement répandue.

Même si le Zhentarim ne prend jamais en main, et clandestinement, la région, ils projettent au moins de la déstabiliser. Une situation frontalière précaire immobiliserait les ressources cormyréennes, donnant au Réseau Noir un règne plus libre au sein de ce royaume. Pour faire pencher la balance de leur côté, et fomenter un conflit ouvert, le Zhentarim continue d'amener d'autres monstres puissants, comme des tyrannœils, au premier plan de cette région. Ces envahisseurs sèment le trouble, et attirent la garde frontalière cormyréenne.

Les Neidligs

De toutes les tribus gobelines, les Neidligs sont les plus puissants ; c'est à dire qu'ils sont les plus nombreux, et possèdent le plus grand territoire. Basée dans la partie australe des Marches Gobelines, la tribu neidlig chasse et lance des raids également dans les Hautes Landes.



Le repaire de cette tribu est en fait une citadelle en ruines, l'un des rares vestiges d'une antique armée de gobelins qui contrôlait naguère la région. Les murs se sont depuis longtemps écroulés, mais quelques tours, ainsi que le donjon principal, sont relativement intactes. Toute la tribu, comptant d'après mes estimations presque 600 individus, habite principalement dans les catacombes situées sous le donjon, et dans les cavernes naturelles qui y sont reliées.

À l'inverse de la plupart des tribus de gobelins, les Neidligs ne ressentent pas la nécessité de dissimuler leur repaire ; aucune tribu ne serait assez folle pour les attaquer. À part l'énorme nombre de guerriers gobelins, la tribu emploie également un groupe de mercenaires orques qui les aide à protéger leur citadelle, et un nombre étonnant d'ogres accompagne les Neidligs lors de leurs raids.

Une tribu moyenne d'hobgobelins, connue sous le nom de Buveurs de Merrows, réside près de la citadelle et s'est déjà alliée aux Neidligs. Une communauté d'orques, les Colchars, est également en bons termes avec les gobelins.

La nature multiraciale de la force que représentent les Neidligs est due en partie à la vision du passé que le chef des Neidligs, Srubaash (ou le Roi Srubaash, comme il préfère se faire appeler), a eu. Il affirme qu'un mystérieux esprit lui a expliqué l'urgence et l'importance de reconstruire ce qui fut jadis perdu.

Les Neidligs représentent la plus grande menace de renaissance d'un vaste empire gobelin, à partir de ses cendres froides depuis longtemps. Cherchant plutôt à unir les gobelins, les orques et les autres, ils évitent en fait de lancer des raids et de déclencher des guerres contre les autres tribus. Le nombre de tribus qui s'allient aux Neidligs va certainement continuer de croître, à mesure que le Roi Srubaash répand son message visionnaire.

Les Fenlis

Depuis que les rumeurs sur la vision de Srubaash ont commencé à se disséminer à travers les Marches, une autre tribu a également tenté d'unir les gobelins. Les Fenlis, comme on les appelle, ne sont cependant pas les alliés des Neidligs. Ils méprisent l'inclusion d'autres races qu'acceptent ces derniers dans leurs plans de reconstruction du passé. Les Fenlis sont des élitistes raciaux, qui pensent que les orques, les kobolds et les autres humanoïdes sont destinés à tomber devant leur propre supériorité gobeline, de même qu'il s'agit du destin des races humaine, naine et elfe.

Les Fenlis, dont le repaire est situé plein nord des Hautes Landes, sont une grande tribu de 400 gobelins environ. Leurs rangs ne sont pas complétés d'orques ni d'ogres, comme ceux des Neidligs, quoiqu'ils n'hésitent pas à employer d'autres races comme esclaves. Encore plus que les autres tribus, les Fenlis utilisent la ruse et l'ingéniosité pour s'aider et se protéger. Leur repaire secret est entouré de pièges bien dissimulés, d'une conception tortueuse et mortelle. Ils font la guerre à presque toutes les autres races, particulièrement les orques des Colchars.

Les Mélials

Cette communauté mixte d'orques et d'hobgobelins coexiste près de la Gorge du Crâne, et représente le dernier vestige de cette immense force gobelinoïde qui combattit contre les humains dans la Bataille des Ossements. De tous les gobelinoïdes de la région, les Mélials sont les plus doués en magie, et ils comptent un certain nombre de chamans et hommes-médecines puissants parmi eux.

Je trouve cette tribu fascinante. Fascinante et ô combien dangereuse. Il ne s'agit pas de balourds maladroits jouant avec des babioles magiques et ayant autant de chances de se brûler que de brûler leurs cibles. Il s'agit de praticiens sérieux, de mages disposés à reconquérir les pouvoirs que leurs peuples ne contrôlent plus, sinon dans la légende.

En effet, les Mélials utilisent des objets magiques qui datent des temps anciens. Ces objets leur permettent de se protéger des autres tribus et les aident dans leurs attaques contre les colonies humaines voisines. Ils voyagent même parfois dans le désert de l'Anauroch, et lancent des raids contre la ville de Lundeth, ainsi que contre n'importe quel camp convenable des Bédains nomades.

Ils s'intéressent plus particulièrement à rassembler plus d'objets magiques et de connaissance sur les sorts, on peut donc quelques fois trouver les Mélials en train de parcourir diverses ruines des Marches, voire du Grand Désert. Les orques particulièrement braves osent même arpenter les champs de bataille hantés où résonnaient autrefois les cris de guerre de la Bataille des Ossements, espérant éviter les morts-vivants, afin de glaner des armes ou armures magiques.

Ils ne récupèrent pas non plus aléatoirement ces fragments d'un antique passé. Ils poursuivent une quête précise. Les chamans des Mélials recherchent un fragment d'armure appelé le Heaume Sombre. À ce qui paraît, ses pouvoirs permettent au porteur de conjurer des fiélons des Plans Inférieurs.

Qu'il s'agisse du résultat d'une ancienne malédiction qui leur a été léguée pendant la Bataille des Ossements, ou d'une autre cause indépendante, il y a quelques Mélials qui sont affectés par la maladie connue sous le nom de lycanthropie. On ne mentionne généralement pas ce fait,






afin de ne pas alarmer ou avertir les autres tribus gobelinoïdes. Néanmoins, j'ai moi-même vu un orque des Mélials se transformer devant mes propres yeux en loup humanoïde déformé. Ces loups-garous sont aussi puissants que les humains victimes de la même malédiction. La tactique des Mélials consiste à utiliser leurs membres lycanthropes pour lancer des attaques surprises contre leurs ennemis.

Malgré le fait qu'ils cachent aux étrangers leur capacité à changer de forme, le fait d'être un loup-garou est un symbole d'importance et de statut dans la société des Mélials. La lycanthropie ne s'est pas répandue bon gré mal gré sur tout le monde ; en fait, les nouveaux lycanthropes sont choisis, et non créés aléatoirement lorsque l'envie se fait sentir. Ce fait démontre plus de discipline que ne possèdent la plupart des membres des autres espèces. Chose logique, l'affliction est plus fréquente parmi les orques que parmi les hobgobelins de la tribu. Les chefs Mélials, ainsi que beaucoup de leurs chamans et de leurs hommes-médecines sont victimes de la malédiction, qu'ils appellent ironiquement "la Bénédiction".

Teerac-sur-Eau

Étrangeté parmi les gobelins, cette petite tribu démontre plusieurs caractéristiques uniques qui la distinguent des autres. Elle occupe une zone qui est à cheval sur la frontière entre les Marches et les Rocterres, et empiète sur les deux quoiqu'il s'agisse d'un territoire très petit.

Cette tribu tire son nom étrange du lac isolé sur lequel elle a installé sa demeure. Au centre du lac, situé au centre d'un grand cratère, se trouve une petite île. On ne peut atteindre cette dernière que par bateau. La tribu occupe cette île, et possède une flottille de barques et de radeaux de bois qui sont attachés à l'île. De lourdes maisons et de lourds bâtiments de bois recouvrent à la fois l'île et la flottille qui y est attachée. De loin, il est presque impossible de dire où s'arrête la terre, et où commence l'eau, à cause de la densité de bâtiments situés sur les deux.

Les gobelins de Teerac-sur-Eau naviguent très bien leurs petits bateaux sur le lac. Le fait que la surface du lac reste calme pratiquement tout le temps les aide sans aucun doute.

Les membres de cette tribu, à l'inverse des autres gobelins que j'ai rencontrés, peuvent tolérer la lumière du soleil sans compromettre leur santé, et on les trouve souvent à l'extérieur, à des heures où n'importe lesquels de leurs cousins seraient endormis depuis longtemps. Ensuite, les gobelins de Teerac semblent également parfaitement à l'aise lorsqu'ils portent des armures de mailles. Ils font montre d'autres qualités civilisées et sophistiquées, qui sont également étrangères à leurs congénères ; mais ne leur laissez pas encore une place de choix dans votre cœur ou votre demeure. Ce sont tout de même des gobelins de par l'appétit. Les Teerac-sur-Eau lancent des raids contre les autres tribus, ont des esclaves ; et malheureusement, ils possèdent toujours cette horrible et gobeline délectation pour le meurtre et la destruction.

Bien qu'ils chassent au harpon le poisson comme nourriture de base, ils mangent en fait un nombre surprenant de fruits et de feuillus qui poussent près du lac ou à l'intérieur. Est-ce que les gobelins s'intéressent à une nourriture équilibrée ? Je n'y croyais pas moi-même lorsque je l'ai observé pour la première fois. Mais après coup, j'ai remarqué qu'il y a une plante en particulier, le lis rouge sang, qu'ils cuisinent (là encore, un comportement étrange pour des gobelins) et mangent régulièrement.

J'ai découvert au cours de mes études que cette plante, que je n'ai trouvée nulle part ailleurs, prolonge réellement la durée de vie des gobelinoïdes. De nombreux gobelins de Teerac-sur-Eau ont bien plus de 100 ans. Peut-être est-ce cette durée de vie étendue qui leur permet de devenir plus sophistiqués, ou peut-être ce surcroît d'intelligence est-il un autre effet de cette plante que je n'ai jamais isolée.

Les gobelins de Teerac ont creusé des tunnels profondément sous leur île. Leurs expéditions ont découvert une troupe de gobelours. Ils se sont rapidement alliés aux créatures souterraines, et ont (récemment) découvert l'immensité du Monde des Profondeurs. Ils ont dressé des grenouilles tueuses et des grenouilles géantes pour les utiliser comme gardes autour du périmètre de leur repaire flottant, et ils essaient d'avoir d'autres créatures, de préférences amphibies, pour qu'elles les aident également.

Les gobelins de Teerac-sur-Eau ne craignent pas les raids des autres gobelinoïdes, puisque leurs congénères pensent que la difficulté de les attaquer sur des bateaux n'en vaut pas la peine. La tribu compte environ 200 individus. Ils révèrent et protègent un chaman puissant, dont la responsabilité est de veiller à la construction des habitations, des barques et des bateaux de bois, dont aucun n'est une création gobeline typique.

Gobelin de Teerac : Int Moyenne ; AL Loyal mauvais ; CA 5 ; VD 6 ; DV 1 ; #AT 1 ; Dég. 1-6 (par arme) ; AS Néant ; TAC0 20 ; TA P ; NM 10 ; PX 35



Quatrième partie : Les grandes bêtes



Malheureusement, à part les gobelinoïdes, il y a d'autres monstres dangereux qui habitent les régions des Marches Gobelines et des Rocterres. Du fait que tant des animaux les plus gentils aient été chassés jusqu'à leur quasi-extinction par les gobelins et leurs congénères, les bêtes qui restent dans ces régions sont principalement celles trop dangereuses pour que les gobelins les défient. Les voyageurs qui entendent un bruissement dans les rochers, ou qui trouvent des crevasses à moitié remplies dans la boue des marécages, n'ont pas le luxe de supposer que la créature invisible soit un simple lièvre des marais. C'est vicieux. Et il est plus que probable que cela sache qu'ils sont là.

Araignées géantes

Ces créatures font à la fois office de proies et de chasseurs dans les Marches Gobelines. On en trouve de nombreuses variétés.

Les grandes araignées construisent des nids de toile dans les hautes herbes qui poussent çà et là dans la région. Dans sa toile, une araignée peut attraper des petits animaux et des oiseaux. Les fils de cette toile sont si résistants que même les gobelinoïdes et les humains peuvent être potentiellement capturés assez longtemps pour que les araignées, qui vivent en groupe de deux à 20, les submergent.

Les orques appellent ces araignées *terruk-ukl* et s'efforcent de nettoyer de toutes les araignées et de leurs toiles les zones qui entourent leurs communautés. Une fois par mois, six à dix guerriers vérifient le périmètre, tuant toutes les araignées qu'ils voient, tout en brûlant et tranchant également leurs toiles. De cette façon, ils n'ont pas besoin de se soucier des patrouilles, des jeunes partis jouer, etc. qui pourraient tomber accidentellement dans les pièges des araignées. Il s'agit d'un nettoyage exceptionnellement bon et d'une technique que les gobelinoïdes inférieurs n'ont pas encore adoptée.

Au moins une tribu orque a découvert que la racine d'une plante particulière, qu'on appelle l'hundir, est venimeuse pour les grandes araignées. Ils donnent souvent à manger des racines d'hundir à des petits animaux, puis les lancent dans les toiles des terruk-ukl. Lorsque les araignées boivent le sang de l'animal, elles ingèrent aussi le poison de l'hundir et meurent.

Un autre type d'araignée que l'on trouve dans les Marches et les Rocterres est l'araignée géante volante. Cette créature réside dans des cavernes souterraines, mais remonte parfois à la surface (surtout la nuit) pour chasser. Elle ne tisse aucune toile, mais vole grâce à des ailes insectoïdes et fond sur ses proies en piqué. Ses victimes préférées comprennent les petits mammifères, les gobelins, les kobolds et même les autres araignées.

Généralement, les araignées volantes n'attaquent pas les humains, à moins qu'ils n'apparaissent comme des cibles faciles. Peut-être ce conseil est-il trop vague. J'entends déjà Elminster qui me réprimande alors que ma plume quitte ce parchemin. Très bien, si c'est des détails que vous voulez, en voilà.

Pour une araignée volante, une cible facile est seule, sans armure et n'est pas à proximité d'une quantité de feu significative. Ces araignées craignent les flammes et n'aiment pas la lumière éclatante. Un feu de camp suffit pour les repousser. Elles ne sont pas assez intelligentes pour reconnaître un jeteur de sorts, ou réaliser les dangers inhérents à une telle cible pour elles-mêmes.

Les araignées éclipsantes sont quelque peu plus intelligentes que les araignées géantes volantes. Elles aussi préfèrent les cibles faciles, comme les araignées volantes, mais les effets de sorts flamboyants, comme les *éclairs*, les *boules de feu* et même les *murs de feu* ou *de glace*, etc. les effarouchent habituellement. Les araignées éclipsantes tissent des toiles dans les cavernes souterraines et parmi les arbres des Marais Reculés. J'ai entendu dire que des explorateurs en ont rencontré dans les Rocterres, où elles utilisent les énormes pierres dressées comme point d'ancrage pour tisser leurs toiles.

Avec leur capacité leur permettant d'aller et venir du Plan Éthéré au nôtre, ces monstres peuvent attaquer leurs proies, s'éclipser, laisser un ennemi dérouté n'ayant aucune cible à frapper, puis revenir et réattaquer par surprise. Elles sont là, n'y sont plus, puis reviennent. En utilisant de telles tactiques, les araignées éclipsantes réussissent même à traquer des cibles aussi dangereuses que des ogres, des trolls et des géants.

Grâce à leurs capacités et leurs visages humains d'une façon déconcertante, ces araignées sont redoutées et évitées par toute la population humanoïde de la région. En fait, les hobgobelins révèrent les araignées éclipsantes comme des






petits dieux mineurs, serviteurs du divin envoyés pour les venger de ceux qui les ont offensés.

Parfois, une tribu hobgobeline (surtout une avec un chaman puissant ou influent) installe son campement près d'une toile d'araignée éclipsante, mais pas dans son champ de vision. Ces hobgobelins essaient de capturer des victimes pour leurs "petits dieux". Il y a quelques hobgobelins, près de la frontière australe des Montagnes de l'Orée du Désert, qui voyagent au nord pour capturer des nains, qui sont leurs sacrifices préférés. D'autres hobgobelins se contentent de voyageurs, ou d'autres gobelinoïdes.

La rumeur dit que le cœur d'une araignée éclipsante est en fait un rubis d'une taille et d'une valeur incroyables, mais il faut retirer le trésor de la créature dans le Plan Éthéré, ou il éclatera en morceaux qui ne valent rien.

Béhirs

Ces bêtes dangereuses sont les sujets d'une légende intéressante qui parait même précéder le royaume gobelin d'il y a mille ans. J'ai d'abord rejeté ce récit, comme une simple fantaisie, le genre de contes que les parents et les serviteurs racontent aux enfants à l'heure d'aller se coucher, avec une élégante morale à la fin, de sorte que les jeunes s'en rappellent. Mais depuis, j'ai rencontré la bête. Je répète donc maintenant ici l'histoire, pour ceux d'entre vous qui n'auraient pas eu de nourrice, et qui pourraient ne pas l'avoir entendue.

Apparemment, à l'époque où l'antique Nethéril était jeune, un certain nombre de mages, d'anciens ratatinés et de prêtres se mirent en route pour essayer de raisonner un dragon bleu d'une puissance incroyable qui harcelait leurs communautés. Le dragon repoussa leurs tentatives de pourparlers, et beaucoup d'hommes et de femmes furent tués lors de ses attaques lancées pour les châtier. Un dieu (aujourd'hui on ne sait pas lequel ; il peut même s'agir d'une divinité qui n'existe plus) décida "d'aider" les humains, et créa les créatures qu'on appelle béhirs, assemblées à partir des restes de leurs défunts camarades et des vieilles écailles du dragon.

C'est la vérité que ces béhirs, alors très nombreux, tuèrent le dragon bleu lors d'une bataille rangée et désespérée. Mais bien entendu, comme c'est souvent le cas dans les légendes et dans la vie, les monstres se retournèrent contre les humains et les autres créatures justes qu'ils avaient été créés pour sauver. Les béhirs s'avérèrent un ennemi aussi fort que le dragon désormais mort.

Un mal en remplaçait un autre. Le barde qui, à l'origine, me raconta cette histoire, me dit que la morale est qu'on ne peut faire confiance à l'aide des dieux pour triompher du mal, mais je ne suis pas certaine de la précision de son interprétation. C'était simplement conforme au genre d'homme qu'il était.

En tout cas, les béhirs sont indéniablement réels. De plus, ce sont les ennemis jurés des dragons, bien qu'ils ne les chassent pas agressivement. Ils ne tolèrent simplement pas les vers sur leur territoire, de même qu'ils ne pénètrent pas dans le royaume d'un dragon.

Le territoire d'un béhir occupe généralement un rayon de 15 kilomètres, et est centré sur son antre. L'antre est presque toujours l'une des grottes que l'on trouve dans les Marches Gobelines. Je trouve significatif que la présence des béhirs soit plus fréquente dans les Marches que dans les Rocterres, tandis qu'on a plus de chance de trouver des dragons dans les Rocterres que dans les Marches Gobelines.

Bien qu'on dise qu'un béhir adulte possède une douzaine de pattes, en fait il en a beaucoup plus. J'ai découvert qu'à mesure que la créature vieillit, le nombre de ses pattes continue de croître. Théoriquement, un béhir ne cesse jamais de grandir en longueur (ou en nombre de pattes).

Les béhirs mangent presque n'importe quoi, quoiqu'ils préfèrent par-dessus tout le sang chaud des mammifères. Comme pour la plupart des créatures de cette région rouillée, l'écosystème et le style de vie préférés des béhirs sont menacés par la réduction constante des proies disponibles, des mains des gobelinoïdes voraces. De plus en plus, les orques et les gobelins se trouvent comme étant le plat suivant le plus succulent pour les béhirs.

J'ai également découvert que les gens savent assez souvent que les cornes, les serres et le cœur des béhirs sont précieux pour les alchimistes et pour les mages, pour faire de l'encre de parchemin. On ne sait en revanche pas si souvent que les écailles d'un béhir sont également utiles pour leurs propriétés magiques. Je rapporte modestement que j'ai découvert qu'on pouvait utiliser ces écailles pour faire une armure offrant une protection limitée contre l'électricité.

Peu importe la façon dont j'ai découvert cela. Ce n'est malheureusement pas très utile, mais plus une curiosité ; un post-scriptum si vous préférez. Il n'est pas si facile de se procurer des écailles de béhir. Et puis il faut les préparer. Il faut d'abord qu'on les pénètre d'une solution faite de sang de dragon bleu, avant de les relier ensemble, pour qu'elles atteignent leur capacité inhabituelle.

Les sorts que l'on peut inscrire sur des parchemins avec du sang de béhir sont *éclair*, *neutralisation du poison* et *protection contre le poison*.






Chimères

On ne trouve peut-être nulle part ailleurs dans les Royaumes autant de ces redoutables bêtes que dans la région des Marches. Elles ravagent la campagne, et terrorisent tous ceux qui habitent ici, à l'exception possible des dragons. On peut trouver les chimères principalement dans les Marches Gobelines, où elles habitent les cavernes peu profondes qui criblent la région. Parfois, une chimère réquisitionne un repaire de gobelins abandonné ; souvent c'est la bête elle-même qui a chassé les anciens occupants.

Les chimères sont manifestement les créations de quelque ancien sorcier puisque leurs différentes parties (bouc, dragon et lion) ne paraissent pas du tout être combinées naturellement ; elles ne paraissent même pas coexister paisiblement. Je dirais que la tension de leur propre dégoût d'elles-mêmes rend la plupart des chimères démentes au début de leur existence, ce qui les rend encore plus dangereuses et destructrices pour les autres.

Parfois, deux chimères s'accouplent ; mais heureusement, la progéniture est rare (un autre signe de leurs origines plutôt magiques que naturelles). Toutefois, chose assez intéressante, les chimères semblent être immunisées contre le vieillissement et la plupart des maladies. Elles vivent pour terroriser le monde, jusqu'à ce qu'on les abatte.

Ce rare rejeton de deux chimères sera souvent une bête complètement nouvelle, différente de ses deux parents. Quelque chose de bizarre se passe dans le développement de la créature alors qu'elle n'est pas encore née, ou quelque perversion magique prend le dessus. Je ne prétends pas expliquer, je rapporte simplement mes observations. On peut reconnaître une jeune chimère grâce aux deux têtes jumelles de dragons qui encadrent la tête de lion centrale (à la place du trio plus habituel chèvre, lion et dragon).

La "nouvelle" tête de dragon souffle un éclair au combat, tandis que l'autre tête crache des flammes, comme d'habitude. Tout le corps de la bête, excepté la tête de lion, est recouvert d'écailles de serpent. C'est une vision hideuse.

Cependant, ces jeunes chimères vivent généralement peu de temps, car elles attaquent et détruisent la campagne et ses habitants au mépris de leur propre sécurité. La seule de ces bêtes que j'ai jamais vue était déjà morte : dans sa tentative frénétique de tuer un groupe de minotaures sous terre, elle fit également écrouler la caverne dans laquelle elle était, se faisant écraser sous les rochers qui tombèrent (je n'ai aucune idée de ce qui arriva aux minotaures). Je n'ai jamais entendu dire que ces créatures existaient ailleurs qu'ici.

Grinnsira, le dragon rouge, a scellé des pactes avec au moins deux chimères, leur promettant trésors et nourriture, en échange de leurs services.

Jeune chimère : Int Semi- ; AL CM ; CA 2 ; VD 9, V 18 (E) ; DV 10 ; #AT 6 ; Dég. 1d4/1d4/1d4/1d4/2d4/3d6 ; AS Souffle du feu pour 3d8 points de dégâts, souffle un éclair pour 3d8 points de dégâts (une sauvegarde réussie diminue les dégâts de moitié pour chaque) ; TAC0 11 ; TA M ; NM 14 ; PX 6.000

Doppelgangers

Comme je l'ai dit plus tôt, le Zhentarim a réussi à charmer et contrôler un certain nombre de doppelgangers afin d'infiltrer les brigands frontaliers et les autres tribus gobelinoïdes. Toutefois, il existe d'autres individus de cette race dans la région, indépendantes des Robes Noires.

Les doppelgangers libres vivent dans les cavernes souterraines situées sous les Marches Gobelines et, là, ils prennent leur forme naturelle. Généralement, ils travaillent ensemble, et préparent des plans pour infiltrer et imiter d'autres créatures, car c'est ainsi qu'ils survivent.

Un doppelganger prospère trouve une communauté humanoïde à infiltrer, et soit vit des ressources de cette communauté, soit utilise son poste pour voler de la nourriture et des trésors. Ils ne sont pas difficiles quant aux humanoïdes qu'ils imitent, mais ils évitent généralement les gobelins. La vie des gobelins est généralement rude et déplaisante. Qui comploterait délibérément pour la partager ?

Le meilleur poste qu'un doppelganger puisse obtenir, de son propre point de vue, est celui d'un humain âgé ou infirme. Le reste de la communauté prend soin d'une telle personne, et on ne lui demande pas de travailler, ni de contribuer au bien commun.

Les doppelgangers sont fainéants, et refusent de pourvoir à leurs besoins s'ils n'en ont pas l'obligation. Ils ne cultivent, ne fabriquent, n'extraient ni ne produisent de marchandises, de quelque sorte que ce soit. Tous les objets, trésors ou outils qu'ils peuvent posséder sont immanquablement volés. Le mieux qu'un doppelganger fasse de lui-même, c'est d'utiliser sa capacité de changeur de forme pour occuper un poste d'où il peut attaquer et tuer les autres, afin de s'emparer de leurs possessions.

Les doppelgangers louent leurs services pour diverses missions d'infiltration et d'assassinat, et permettent donc à ceux qui savent où chercher de les approcher dans leur





antre. Ils ne se mettent pas volontairement au service permanent de quelqu'un.

Bien qu'ils travaillent parfois ensemble, et qu'ils s'aident les uns les autres, il n'y a aucune société de doppelgangers en tant que telle. Ces êtres parasitent les sociétés des autres, et utilisent les accomplissements et les succès d'autrui. Les orques, les hobgobelins, et même les gnolls ne sont pas surpris de trouver que l'un des leurs est un doppelganger, et qu'il en a peut-être été ainsi depuis des années. Ils ne sont pas surpris par la découverte, mais ne sont pas tolérants non plus. Un tel individu est aussitôt tué.

Dragons

Il y a quelques dragons qui considèrent les Marches Gobelines comme leur demeure. On trouve des dragons en grand nombre dans les Rocterres. Les dragons rouges sont le type le plus important, au grand dam de ceux qui vivent dans la région.

Seul un dragon rouge, une vénérable femelle du nom de Grinnsira, a atteint un grand âge ou une puissance dont j'ai entendu parler, mais cela n'empêche pas les jeunes dragons de terroriser à la fois les tribus gobelinoïdes natives, et les rares voyageurs. Bien entendu, on peut également trouver des drakes ignés dans toutes les Rocterres, et on les prend souvent pour des dragons rouges.

La seule race qui peut faire mieux que simplement endurer les raids de dragons est celle des géants. Malheureusement, il manque cruellement une société de géants vigoureuse et unie dans la région. Les rares géants qui habitent les Marches et les Rocterres sont éparpillés, sans aucune organisation.

Néanmoins, les dragons rouges évitent généralement d'attaquer les géants, préférant des proies qui ne peuvent pas riposter. Les dragons rouges aiment mieux la chair humaine que celle des gobelinoïdes, et ils essaient d'en obtenir quand ils le peuvent. Pour cette raison, les attaques de dragons ne sont pas inconnues de la population des étendues les plus sauvages, allant même jusqu'à la limite (et jusqu'au cœur) de la cité cormyréenne de Tilverton.

Les dragons rouges ne pénètrent presque jamais dans l'Anauroch. En fait, ils évitent complètement de parler du désert et de ses habitants s'ils le peuvent. Peut-être connaissent-ils un pouvoir que nous ne soupçonnons pas. Je n'ai entendu que les indices et murmures les plus vagues de cet ordre. On dit qu'il y aurait un lieu sacré pour les dragons, dans les profondeurs du Grand Désert ; la vénérable Grinnsira affirme y être allée. D'autres dragons des Rocterres peuvent y faire également des pèlerinages, mais lorsqu'ils le font, ils n'en parlent pas. Prenez cela comme vous voulez.

J'ai pris l'habitude d'essayer au moins de communiquer aimablement avec les dragons lorsque j'en rencontre, mais je dois avouer que les dragons rouges de cette région rendent de telles tentatives difficiles. Ils sont agressifs, voraces et carrément insolents.

D'après mon expérience, on peut aussi trouver des dragons de cuivre, d'argent et d'améthyste dans les Rocterres, et moins fréquemment dans les Marches situées à l'ouest. Les dragons de cuivre que j'ai rencontrés sont simplement ceux qui voyagent vers l'Anauroch, pour leurs propres raisons insondables. Les dragons d'argent semblent avoir installé leurs demeures ici dans un but défensif précis.

Le seul dragon d'argent auquel j'ai parlé fort longtemps choisit d'établir son antre dans les Rocterres afin de s'opposer directement au dragon rouge Grinnsira, et à ses tentatives d'organisation des gobelinoïdes en une armée unique. Ce dragon d'argent, qui s'appelait Fi Lendicol, était aidé par un rôdeur humain qui s'appelait Dreik Lorne, et par un guerrier nain du nom de Thurne, fils de Doulme.

Fi Lendicol prend souvent l'apparence d'un magicien humain, et on peut rencontrer le trio en train d'accomplir diverses missions. Ils voyagent à travers les Rocterres, prévoyant comment arrêter les brigands frontaliers et leur maîtresse dragon rouge. On peut trouver d'autres dragons d'argent dans la région, mais je ne connais aucun d'eux personnellement.

Les Nues

À ce que l'on dit, beaucoup de dragons d'argent vivent dans les nuages au-dessus des Rocterres. Des dragons des brumes y vivent également, de même que des géants, et d'autres êtres comme les ki-rin. Il y a de nombreuses légendes locales sur cette région magique dans les nuages. Certains contes proposent des explications pour les énormes pierres éparpillées au-dessous de cette région, sur la terre bombardée.

En fait, parmi la myriade de ces récits, beaucoup s'opposent sur des détails précis. J'ai essayé de distiller l'essentiel de leur signification, de séparer les faits réels de ce qui était manifestement quelques exagérations et belles images épiques et imaginaires de bardes, destinées à produire une histoire plus acceptable (et plus longue).

La plupart des légendes s'accordent à dire qu'il y avait autrefois un puissant royaume magique au-dessus des Rocterres, caché aux races qui demeuraient dessous, au sol. Ce royaume, qui existait à ce qui paraît il y a 1.500 ans ou





plus, abritait une société composée de dragons, de géants, de sylphes, de pégases, d'aspérii, d'aigles géants et même d'êtres ailés elfiques, dont on ne se rappelle plus le nom (et qui ont désormais apparemment disparu). Ces races coexistaient en une harmonie paisible, parmi les nuages, évitant les royaumes humains décadents de l'époque, particulièrement Asram.

Ces êtres ne descendaient à la surface des Royaumes que pour cueillir ou faire le commerce de la nourriture et d'autres nécessités, et repartaient rapidement en volant vers leur havre nuageux. Les géants, toujours industrieux, emmenaient même d'énormes pierres avec eux. Ils construisirent de magnifiques forteresses et cités dans le ciel, cachées par les nuages.

C'est au moment où les Nues furent découvertes par les mages d'Asram et de l'Anaurie que le désastre s'abattit. Les races aériennes avaient eu raison d'éviter leurs voisins terrestres. Les grands et puissants magiciens de ces nations avaient l'intention de conquérir les Nues, car ils savaient qu'un tel royaume serait un havre sûr vis-à-vis du désert qui empiétait, et allait bientôt détruire leurs royaumes terrestres.

Dans la guerre qui s'ensuivit, les Nues furent détruites. Les forteresses et les cités bâties avec tant de soin par les artisans géants tombèrent sur terre. On voit maintenant leurs vestiges abandonnés, éparpillés sur la plaine qu'on appelle aujourd'hui les Rocterres, relique silencieuse de cette guerre.

La plupart des lieux enchantés des Nues qui soutenaient jadis une surface solide, ont disparu. À ce qu'on dit, les grands sorts qu'on lança dans cette guerre terre/ciel subsistent sous la forme des puissantes tempêtes, qui lacèrent fréquemment la région.

Tandis que je ne sais pas combien de vérités se trouvent dans ces histoires, on voit parfois des dragons des brumes et d'autres créatures aériennes dans les Rocterres ou au-dessus, emportant de la nourriture depuis la surface sous la forme de plantes sauvages ou d'animaux d'élevage, et remontant rapidement dans le ciel.

Si les récits sur les Nues et leur chute sont vrais, peut-être que ces créatures sont des survivants qui vivent parmi les ruines. Les châteaux de la surface sont rarement détruits au point que rien ne reste, et il peut en être ainsi en haut. Il se peut que certains des lieux enchantés aient échappé aux ravages de la guerre, restant en place jusqu'à aujourd'hui.

Géants

On voit plus souvent des géants des nuages, et même des géants des tempêtes, qu'on n'entend de récits sur les



dragons des brumes. On rencontre ces créatures dans les Rocterres tandis qu'elles prennent de la nourriture, ou, plus rarement, lorsqu'elles commercent ou interagissent avec les autres géants de la région (les races des géants des pierres ou des collines, par exemple). Les géants des nuages chassent le gibier local, comme les moutons sauvages, les élans et les autres animaux, quoique leurs proies préférées deviennent de plus en plus dures à trouver. Les gobelinoïdes ont chassé la plupart de ces animaux jusqu'à l'extinction. Ne serait-ce que pour cette raison, ces géants sont les ennemis des races mauvaises qui habitent sur et sous la surface. Parfois, les géants vont jusqu'à attaquer les gobelinoïdes lorsqu'une rencontre fortuite se produit. Dans le cas où ils ne peuvent pas trouver de gibier, les géants des Nues chassent des proies plus dangereuses (et moins savoureuses), comme les dinosaures, les béhirs, les araignées géantes, etc. Ils ne mangent pas de gobelinoïdes ni d'humains, en aucun cas.

On rencontre plus souvent les géants des nuages, bien qu'ils soient très rares, que leurs cousins des tempêtes. Les deux semblent coexister paisiblement, et travaillent souvent de concert lorsqu'on les voit ensemble ; ce qui indique que les géants des nuages sont d'alignement bon. J'ai entendu parler de quelques géants des nuages mauvais, qui avaient attaqué une caravane de marchands. Il peut s'agir de renégats, ou d'une erreur sur la personne.

On a trois ou quatre fois plus de chances de trouver des géants des tempêtes sur le sol, ou près du sol, durant l'une de ces tristement célèbres tempêtes des Rocterres. Habituellement, on n'en voit qu'un à la fois, mais parfois ils voyagent en petits groupes. Si l'on voit un groupe de géants des tempêtes, il y a de bonnes chances qu'ils soient accompagnés par au moins deux fois plus de géants des nuages. On applique la même proportion aux filles de marchands et aux Dragons Pourpres dans les rues de Suzail, mais vraisemblablement pour des raisons largement différentes.

On observe généralement les géants des nuages et des tempêtes en compagnie d'aigles géants, et même de rocs (que les géants des tempêtes emploient comme montures). Un conte de feu de camp rapporte qu'on a également vu des géants en compagnie d'un dragon d'argent.

Je suis certaine que quelques uns de ces géants habitent dans les hauts pics des Cornes des Tempêtes, situées au sud, mais si l'on croit aux histoires sur les Nues, il est sûr que certains d'entre eux y habitent. Je ne sais rien sur les repaires des géants (où qu'ils soient), et sur la société fondée par les races de géants aériens. Il semble qu'il s'agit d'êtres nobles, enclins à être arrogants et hautains. Ils ne font même que très rarement attention aux événements et aux gens terrestres, à moins qu'un quelconque incident ne les concerne directement.

Les géants des collines

Les géants des collines, plus frustres et plus grossiers, sont beaucoup plus communs que leurs congénères aériens. On peut malheureusement les trouver dans toutes les Rocterres et les Marches Gobelines, surtout dans les Hautes Landes. De plus, les géants des collines restent, avec une régularité croissante, en compagnie des tribus orques et gobelines. Ils y occupent typiquement les postes de chefs ou de mercenaires, rôle très similaire à celui que jouent les ogres dans les autres tribus.

Ces géants sont mauvais et cruels. Ils exploitent ceux qui sont plus petits et plus faibles qu'eux ; c'est à dire, quand ils ne les tuent pas lentement pour les manger. Bien qu'ils travaillent quelques fois avec d'autres races (les gobelinoïdes déjà mentionnés, les ogres ou les trolls), les géants des collines se lassent généralement de l'effort qu'implique une coopération. Lorsque cela devient trop ennuyeux à supporter, ils se retournent contre leurs alliés, en font leurs esclaves ou leur dîner.

Le manque total de subtilité des géants des collines est la seule chose qui sauve ces alliés d'une annihilation progressive. Les races plus petites, aussi bornées et stupides qu'elles puissent être, sont néanmoins suffisamment conscientes pour voir venir une telle trahison. Elles se cachent, attaquent en premier (souvent, elles s'éclipsent simplement, et bâtissent un autre repaire).

Les géants des collines vivent en petites tribus, commandées par le plus grand mâle du groupe. Ils demeurent dans des cavernes, bien qu'ils s'enfoncent rarement sous terre. Avant tout nocturnes, ces géants chassent les plus grosses créatures de la région pour s'en nourrir, lançant des raids contre les humains et les gobelinoïdes quand ils le peuvent. Ils mangent n'importe quelle créature vivante, et semblent ne préférer aucun aliment particulier.

Si l'on excepte leur manque d'intelligence, les géants des collines sont des adversaires redoutables. On n'a pas besoin d'un cerveau pour manier de façon convaincante un gourdin d'un quart de tonne. Même les dragons évitent généralement d'attaquer l'une de leurs tribus.

La plupart des tribus gobelines, orques et hobgobelines ont développé des techniques pour combattre ces monstruosités, comprenant d'énormes pièges, des ruses astucieuses et des embuscades soignées. Une tribu gobeline dont le repaire se trouve près des Hautes Landes a placé son entrée principale à la fin d'un défilé étroit. Trop étroit pour





que les géants le traversent, ce défilé est leur première ligne de défense. Si un géant des collines était assez fou pour poursuivre des membres de cette tribu dans la gorge, il resterait très probablement coincé à mi-chemin entre les murs étroits. Puis, les gobelins pourraient l'attaquer par-dessus et par dessous, comptant sur les murs du canyon pour qu'ils immobilisent en partie leur ennemi.

Les géants des pierres

Bien qu'ils vivent normalement dans les montagnes, certains géants des pierres se sont installés dans les Rocterres. Pour la plupart, ces êtres évitent à la fois les géants des collines et les brigands frontaliers.

Leur présence dans cette région est due à l'émotion sacrée qu'ils éprouvent pour les mégalithes éparpillés dans le paysage. Je ne connais aucun détail sur leurs croyances au sujet de ces pierres, mais j'ai entendu dire que les géants des pierres n'habitent pas en permanence dans les Rocterres. Ceux qu'on y rencontre sont en quelques sortes des pèlerins.

De nombreux soi-disant experts sur les géants réfutent ces affirmations. Ils pensent que les géants des pierres sont mentalement trop grossiers pour avoir développé un dogme religieux si compliqué qu'il requière un quelconque pèlerinage. Néanmoins, les géants sont là. Les experts non.

Pendant qu'ils sont dans la région, les géants des pierres chassent le peu de gibier qu'ils peuvent trouver et cueillent des plantes comestibles. Ils voyagent en clans et installent leurs repaires (temporaires) dans n'importe quelle zone abritée accessible : cavernes, crevasses, etc. On a observé certains clans de géants des pierres qui voyageaient avec des chèvres géantes, qui leur fournissent lait et fromage, qu'ils adorent.

Un magicien du nom de Thergeïs m'a raconté autrefois une rencontre que lui et quelques hommes d'armes avaient faite avec des géants des pierres. Il affirmait que l'un de ses adversaires lançait des sorts d'une puissance surprenante. J'ai entendu dire que certains géants possédaient de maigres capacités de magicien, mais Thergeïs affirme que celui qu'il a vu était extraordinairement puissant. Il jure que le géant des pierres magicien possédait aussi un certain nombre d'objets magiques, tous de taille géante, indiquant qu'ils avaient été construits par un géant pour son propre usage.

Thergeïs a toujours été auparavant une source précise. Si ce récit est vrai, ces nouveaux pèlerins des Rocterres sont peut-être plus qu'il n'y paraît. Le magicien insista également sur le fait que la peau de géant est un ingrédient utile pour une potion qui rend résistant aux attaques de pétrification, comme celles du regard d'une méduse. Je n'ai pas essayé ; je préfère rester à l'écart des méduses quand je le peux.

Les ettins et les trolls

On trouve quelques fois des ettins en compagnie de géants des collines, voire d'orques. Je n'ai jamais entendu parler de deux ettins ou plus vivant ensemble une année complète, comme le font les autres géants, bien qu'ils habitent ensemble pour de courtes périodes, durant la saison des amours. De tous les géants, ce sont ceux que l'on voit le moins.

J'ai entendu parler d'une tribu d'orques près des Cornes des Tempêtes, dont l'homme-médecine a réussi à ensorceler un ettin. C'est maintenant l'esclave des orques. Sa force lui permet de construire en très peu de temps des murs et autres choses de ce genre et, au combat, les orques l'équipent vraiment d'un harnais, afin que deux de leurs archers puissent le chevaucher, sur son torse et son dos.

Les ettins sont, si c'est possible, encore plus stupides et bestiaux que les géants des collines. À part cette caractéristique unique des deux têtes, on connaît surtout ces géants pour leur horrible puanteur et leur mine crasseuse. Les ettins transportent souvent des parasites et des maladies, à cause de leurs antres qui sont si dégoûtants. Bien qu'ils ne possèdent pas de système de valeurs en tant que tel, les ettins semblent considérer la crasse comme une bonne chose et ils redoutent la propreté, la pureté et la lumière éclatante. Leur peur de se laver s'étend à l'eau en général. Ils refusent catégoriquement d'entrer dans un bassin, un lac ou une rivière plus profonde que mi-cuisse.

Le fait d'avoir deux têtes ne gêne pas un ettin, car même avec les deux, il n'est pas assez intelligent ou conscient pour se poser des questions sur sa double existence. Généralement, la tête droite domine, lorsque des facultés intellectuelles sont requises. J'ai lu dans les notes publiques d'un certain mage qu'on avait trouvé un ettin avec le côté gauche dominant. D'après ce que je me rappelle, il était en fait plus intelligent qu'un membre moyen de l'espèce (mais pas de beaucoup).

Parfois, un ettin utilise tous les trésors qu'il a trouvés accidentellement, comme pot-de-vin ou monnaie d'échange, avec des orques ou des gobelins, contre leur aide. Ces créatures plus petites construisent des pièges autour de l'antre de l'ettin, l'aident à se défendre contre des ennemis, chassent ou cueillent de la nourriture, creusent des tunnels, ou accomplissent toute autre sorte de tâche que le géant à deux têtes leur demande de faire.

Chose assez surprenante, les ettins qui souhaitent une telle aide paient tout le temps pour l'avoir ; ils ne prennent pas d'esclaves. Peut-être est-ce parce que les ettins ne veulent pas de la responsabilité de surveiller leurs esclaves pour s'assurer qu'ils ne s'échappent pas, ou peut-être est-ce juste parce que la créature n'a jamais envisagé cette





possibilité. Les orques et les gobelins sont généralement heureux de faire ces travaux, car un ettin les paie souvent beaucoup plus que le travail ne vaut. Les gobelinoïdes s'attardent rarement, ne travaillant tout au plus que quelques mois.

Les trolls sont rares près de la surface. Parfois, une tribu de gnolls compte un garde du corps troll pour protéger son chef et l'on peut trouver de temps à autre des trolls qui assistent des tribus de gobelinoïdes ou de géants des collines. Plus souvent, ils surgissent comme agresseurs, remontant du Monde des Profondeurs pour lancer des raids contre les repaires orques et gobelins qui s'étendent trop loin dans leur sombre royaume. Pour cette raison, la plupart des sorties des repaires situés en profondeurs sont bien cachées, ou rapidement bloquées.

Certains chamans orques ont découvert un sort mineur qui crée une odeur étrange. Cette odeur repousse les trolls la plupart du temps. J'ai par la suite appris ce sort (un investissement apparemment valable lorsque j'en ai entendu parler pour la première fois) et je peux certifier qu'il fonctionne — quelques fois.

Les trolls de cette région considèrent les orques, les gobelins et leurs parents soit comme des mauviettes qu'ils peuvent voler ou exploiter, soit comme de la nourriture. Ils respectent les gnolls et craignent les géants.

Trollifuge (Évocation)

Sort de magicien du 1er niveau
Portée : 1 mètre/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Sphère de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort crée une fine brume graisseuse et verdâtre, qui a une forte odeur. Tandis que cette odeur est déplaisante pour la plupart des créatures, elle est horrible pour les trolls et s'ils ratent leur jet de sauvegarde à +4, ils quittent la zone d'effet pendant la durée du sort, refusant d'y entrer de nouveau tant que la brume n'aura pas disparu.

Malheureusement, cette brume se disperse facilement, ce qui la rend inutile lors d'une brise même légère. Il faut que le jeteur de sorts se concentre pendant la durée du sort, sinon la brume se disperse aussitôt. Les éléments matériels de ce sort sont un peu de mauvaises herbes, de la bouse de troll et une flamme à l'air libre.

Hiéracosphinx

Les hiéracosphinx sont de vicieux prédateurs ailés qui habitent le long des contreforts septentrionaux des Cornes des Tempêtes. Leurs incursions de chasse les entraînent souvent au cœur des Marches Gobelines, car ils préfèrent se nourrir de gobelins, de kobolds et même d'orques. Ils volent également dans le désert de l'Anauroch. Là, ils chassent les androsphinx, qu'ils haïssent plus que tout et recherchent des gynosphinx avec lesquels s'accoupler.

Les hiéracosphinx sont cruels, mauvais et intelligents. Ils opèrent généralement seuls dans cette région, ne formant des groupes que pour pourchasser un androsphinx qu'ils haïssent. J'ai entendu dire que quelques fois, des humains puissants avec des intentions mauvaises, pouvaient convaincre un hiéracosphinx de leur servir de monture et de compagnon, mais je ne connais pas la validité de cette rumeur.

Méduses

Cachées au loin, parmi les cavernes des Marches Gobelines et les obélisques rudimentaires des Rocterres, se trouvent les terrifiantes méduses (et leurs équivalents mâles extrêmement rares, dont je vais bientôt parler). Ces horribles créatures n'ont aucun ennemi dans la région, puisque toutes les créatures ont peur de leur regard qui pétrifie.

Une méduse typique passe la plupart de son temps dans son antre, qui est souvent une caverne isolée, un repaire gobelin abandonné, ou même une simple petite maison de bois au fond d'un ravin éloigné. Comme les serpents, elles ne mangent pas souvent. Ce petit appétit leur est utile, car leur regard transforme souvent en pierre les repas potentiels. Cela peut sembler contradictoire qu'une créature puisse posséder une capacité qui gêne activement sa survie, mais c'est le cas pour de nombreux monstres créés magiquement. À cause de cette malédiction, une méduse recherche souvent un maedar.

Les maedar

Les maedar sont une de mes découvertes personnelles. Ils sont incroyablement rares ; si rares en fait, que très très peu d'individus connaissent même leur existence. Peu de méduses trouvent jamais un maedar pour s'accoupler, mais lorsque c'est le cas, c'est pour la vie.

Un maedar procure de la nourriture pour lui-même et sa compagne, en écrasant les victimes statufiées de cette dernière grâce à son immense force. Il possède une capacité






naturelle lui permettant de retransformer en chair les éclats pétrifiés.

Cependant, les liens entre les deux créatures ne sont pas purement pratiques. Il existe un véritable lien émotionnel, que l'on trouve rarement parmi des monstres aussi mauvais. Un maedar est obsédé par la protection de sa compagne. Il pourchassera ses assassins jusqu'à ce qu'ils soient morts ; rien ne l'arrête, sinon sa propre mort.

Si un maedar et une méduse ont des petits, presque tous les malheureux nouveau-nés sont des bébés humains ordinaires (ce qui est assez étrange), qui meurent lorsqu'ils voient leur mère. Quelques très rares bébés mâles sont des maedar. Ils survivent, immunisés contre le regard de leur mère, ainsi que contre le venin de sa chevelure de serpents.

Lorsqu'un maedar et une méduse s'accouplent, 99% des œufs qui éclosent donnent naissance à des bébés humains ordinaires. Le 1% qui reste donne naissance à des maedar, avec toutes les immunités mentionnées.

On peut rencontrer des maedar qui ne sont pas en compagnie de méduses s'ils n'ont pas encore trouvé de conjoint. Il semble que la fréquence des méduses attire les maedar dans les Rocterres et les Marches, car ils souhaitent s'engager autant que les méduses. Les maedar célibataires vivent parfois parmi des tribus orques et gobelines, comme invités bienvenus.

En échange d'un abri et de nourriture, un maedar peut proposer à ses hôtes ses capacités lui permettant de traverser la pierre. En utilisant cette capacité, un maedar peut trouver des filons de minerais, des pièces cachées ou de nouvelles sources souterraines. Les maedar sont également des alliés utiles au combat, étant d'intelligents tacticiens, très forts et impavides.

Mais je n'en ai pas fini avec les méduses. Sans un maedar (et la plupart des méduses passent toute leur existence sans trouver l'âme sœur), une méduse est forcée de procréer en séduisant des mâles humanoïdes. Elle cache son visage terrifiant, pendant un moment. Apparemment, pour que son fameux regard fonctionne, il faut que la victime voie la plupart de son visage lorsqu'elle croise son regard. Une fois qu'un homme a terminé sa tâche, la plupart des méduses le remercient en le pétrifiant. Cela semble être un traitement sévère pour un amant.

Ces rejetons, comme ceux des méduses et des maedar, éclosent comme des serpents, depuis des œufs. Mais bébés, ils ressemblent assez à des humains : des petites filles potelées à la peau rose, avec un bonnet de cheveux verts, gros et courts, qui vrillent. Elles grandissent toujours pour devenir des méduses.

L'antre d'une méduse n'abrite pas plus de trois individus. Celles qui sont sans maedar cherchent d'autres méduses avec qui vivre, pour partager leur compagnie et pour leur bien mutuel. Bien qu'il soit exact qu'une méduse puisse se pétrifier si elle voit le reflet de sa propre image, elle est immunisée contre le regard de ses autres congénères.

Il faut que les méduses vieilles filles chassent soit en portant des masques (ce qui est le plus fréquent), soit en utilisant des arcs d'une portée suffisante pour que leurs cibles ne tombent pas d'abord victimes de leur regard. Elles peuvent également manipuler d'autres armes et j'en ai rencontrées certaines armées de dagues et même d'épées courtes. Leurs arcs préférés sont les arcs courts ; elles n'aiment pas les grandes armes encombrantes et elles ne sont pas particulièrement fortes.

Les méduses vieilles filles que j'ai rencontrées, ou dont j'ai entendu parler, n'aiment pas qu'on leur rappelle leurs capacités de pétrification et elles ne gardent donc pas leurs victimes dans leurs antres. En fait, il semblerait que ces tristes créatures solitaires méprisent leur pouvoir. Malheureusement, elles extériorisent leur colère et leur haine, affectant la plupart des autres créatures. Si elle n'a pas faim, une méduse a tendance à pétrifier toutes les créatures vivantes qu'elle rencontre.

La méduse a une grande valeur pour les alchimistes et les mages qui souhaitent créer des objets magiques. On utilise ses yeux et son sang pour faire de l'encre pour les parchemins de sorts. Le venin produit par sa chevelure-serpent est renommé chez les assassins et leurs collègues pour son caractère mortel.

On utilise les yeux des méduses pour faire de l'encre pour écrire les parchemins de *protection contre la pétrification*, tandis qu'on utilise leur sang pour créer des *potions de contrôle des personnes*.

J'ai ouï dire que certaines méduses utilisaient leur venin pour en enduire leurs armes. J'ai également entendu dire que certaines méduses plus âgées ont appris à concocter une potion qui transforme à nouveau la pierre en chair. Elles utilisent ce remède pour récupérer les cibles qu'elles ont pétrifiées accidentellement. Les méduses échangent ou vendent souvent ces potions à leurs congénères. Elles sont apparemment monnaie courante, un fait auquel beaucoup d'aventuriers ont été reconnaissants.

Si un guerrier se met à dos le regard du monstre, il est pétrifié. Mais tout n'est pas perdu. Quand (c'est-à-dire si) ses compagnons réussissent à tuer la méduse, la plupart des groupes d'aventuriers fouillent l'antre de la créature pour y






trouver des fioles probablement présentes de cette potion pratique. Une fois les fioles trouvées, ils peuvent rechanger en chair leur ami pétrifié, ce qui n'est pas plus mal.

Bien que je ne connaisse pas la limite exacte (pas plus que je ne voudrais prendre part à davantage de tests pour la connaître), je sais qu'une personne peut survivre à la pétrification si on la rechange en chair tôt après la première transformation. Oh ! Les bienfaits de l'expérience personnelle ! Le regard d'une méduse m'a pétrifiée. Je suis restée dans cet état, en vie mais inconsciente, pendant presque cinq minutes, avant que mes alliés ne soient capables de me retransformer en chair à l'aide d'un sort approprié.

Il existe une créature semblable à un serpent, connue sous le nom de boasilic, qui semble, comme les maedar, immunisée contre le regard des méduses. Souvent gardés comme animaux domestiques et gardiens par les méduses, ces serpents de 7 m 50 de long ne possèdent pas uniquement de mortelles capacités de constriction, mais ils font également montre d'un dangereux regard eux-mêmes. Le regard d'un boasilic inflige une maladie pourrissante à ses victimes.

J'ai récemment entendu que le Zhentarim essaye d'obtenir l'assistance des méduses et des maedar (ils connaissent apparemment l'existence des mâles). La rumeur veut que les magiciens du Zhentarim aient découvert un ancien sort qui protège une victime potentielle du regard d'une méduse. Armé de ce sort, le Réseau Noir a proposé son aide, ses trésors et sa puissance, en échange de l'assistance des méduses comme agents destructeurs spéciaux. Le Réseau souhaite envoyer ces monstres au sud, pour assassiner des personnages clés et, en général, semer la crainte et le désordre dans les rangs cormyréens.

Je ne sais pas si leur recrutement fut une réussite, mais il faut qu'ils sachent que ni les méduses ni les maedar ne serviront longtemps des maîtres humains. Le mépris qu'une méduse a de la vie est trop fort et le caractère protecteur d'un maedar l'entraînera à ses côtés ; loin de tous les devoirs qu'on lui aura confiés.

Pérytons

Il y a peu de créatures qui représentent un danger plus constant pour les gobelins et les autres races des Rocterres et des Marches Gobelines australes que les pérytons. Ces créatures mauvaises et magiques préfèrent chasser les humains ; lorsqu'elles ne peuvent pas en trouver, les autres humanoïdes sont leur deuxième cible préférée.

Les pérytons fondent sur leurs proies et les attaquent impitoyablement ; par surprise généralement. Leurs



cuirasses sont immunisées contre tous les coups, sauf ceux des armes magiques, donc peu d'orques et de gobelins peuvent les blesser.

Les sages affirment que les monstres ont besoin de cœurs humains pour assurer leur propre fertilité. Ils soulignent cet horrible besoin, conjugué au fait que les pérytons ont à la fois l'odeur et l'ombre d'un homme, pour preuve que les créatures étaient jadis humaines. Ces savants supposent que les ancêtres de la race des pérytons furent maudits ou altérés magiquement il y a une éternité de cela. Je suis moi-même complètement d'accord avec leur raisonnement. Et j'y ajoute ces autres observations, glanées après des années de rencontres atroces.

Les pérytons sont intelligents, rusés et patients. Ils sont capables de mettre sur pied des plans détaillés qu'ils suivent à la lettre ; même si cela implique de longues attentes. Un gobelin s'ennuiera, un géant des collines sera confus. Pas un péryton. Comme un chat devant un trou de souris, un péryton peut paraître détendu, mais il surveille a tout instant sa proie, attendant qu'elle fasse une erreur. Une erreur peut-être fatale.

Les pérytons peuvent manger n'importe quoi, bien que généralement, la chair de ceux dont ils ont arraché le cœur leur convienne bien. Ils n'ont pas besoin de perdre du temps à chasser pour dîner si leur première poursuite est couronnée de succès.

Durant l'un de mes voyages de retour à la civilisation (ou au moins dans ce qui passe pour la civilisation, dans les hautes rues frontalières de Tilverton) je suis tombée sur une rumeur troublante au sujet des pérytons. Je n'ai pas été capable de distinguer ce qui était vrai, mais je la trouve suffisamment significative pour la répéter.

On dit que, quelque part dans les Rocterres, un nid de pérytons situé dans les basses terres garde un groupe mélangé de captifs orques, humains, elfes et ogres. Il ne s'agit pas simplement d'esclaves qui vont travailler jusqu'à leur mort, ni de nourriture empilée pour un festin macabre. Ces monstres se soucient de leurs captifs comme un éleveur humain pourrait s'occuper d'un troupeau de bœufs. Certains humanoïdes sont assassinés pour leurs cœurs et pour servir de nourriture au nid. Mais on garde en vie assez de membres de chaque espèce et on les élève, de sorte qu'ils puissent se reproduire et réapprovisionner le "troupeau".

Wemics

Bien qu'il n'y ait aucun centaure classique dans cette région, leurs cousins plus rares, les wemics, errent dans les plaines des Marches Gobelines. Ces créatures léonines sont les ennemies de la plupart des tribus gobelines, orques et hobgobelines ; bien qu'ils aient établi des trêves difficiles avec quelques uns de leurs ennemis.

Chacune des nombreuses troupes de wemics est dirigée par un chef, qui est toujours mâle. Comme la plupart des cultures de la région, la société wemic est fortement patriarcale. Les raisons de cette généralité ne sont pas claires. Ce que je pense, qui est basé sur mes années d'études et sur ma propre expérience de chef d'un groupe d'aventuriers, c'est que le penchant du mâle pour la guerre peut être un facteur déterminant. Les Marches sont une région de conflits constants.

En tous cas, la société wemic est primitive comparée à la civilisation humaine, bien que ces êtres ne soient en aucune façon dépourvus d'intelligence. Ils fabriquent des armes et des outils à partir de bois et de pierre et ils créent également des poteries en argile. Tous les objets métalliques transportés par un wemic ont probablement été récupérés sur un champ de bataille, généralement sur des cadavres d'orques.

Entourée par le danger constant de la vie dans les grands espaces des Marches Gobelines, une tribu wemic se concentre sur la défense. Les wemics sont compétents pour tendre des embuscades aux éventuels agresseurs. Les femelles, et même les enfants, ont appris à se battre à mains nues (ou devrais-je plutôt dire à dents et pattes nues ?), bien qu'ils ne brandissent généralement pas d'armes au combat. Beaucoup de femelles wemics apprennent à utiliser de tels outils lorsqu'elles aident durant la chasse.

Les wemics sont principalement des carnivores. Ils font cuire des racines, des baies sauvages et certaines herbes, avec leurs proies. Bien qu'ils essaient généralement de chasser du gibier plus petit qu'eux, une bande de chasseurs wemics peut prendre pour cible des bêtes aussi puissantes que des dinosaures ou des béhirs s'il n'y a pas de proie plus facile.

Les troupes wemics sont nomades et elles parcourent les Marches de long en large. Les mâles les plus jeunes peuvent proposer de guider les voyageurs en échange d'une arme, d'un bouclier ou d'un autre objet métallique. Ils acceptent également l'argent, sachant que les autres races y accordent de la valeur.

Dans les périodes de grand danger, les troupes wemics s'unissent en une seule nation. On choisit un roi parmi les chefs, puis il doit finir de contrôler tous les membres de la nation. Un tel rassemblement ne s'est pas produit depuis des générations et ne se produira probablement qu'en réponse à une menace majeure ; disons la formation d'une armée gobelinoïde.






Cinquième partie : Rumeurs et événements

Les régions connues sous les noms de Rocterres et de Marches Gobelines sont pleines de légendes sur l'antique passé et les événements actuels. Les voyageurs de cette région ont besoin de connaître les deux. Ce qui suit sont des légendes et des rumeurs qui peuvent être vraies ou fausses, mais qu'il est important de noter. Elles ont été glanées de diverses sources : récits de tavernes, légendes gobelines, secrets de dragons et vieux manuscrits oubliés.

- Un culte humain maléfique possède un temple souterrain au centre des Marches Gobelines. À ce qu'on dit, ils engagent des mercenaires orques et ogres, et ont construit un énorme labyrinthe, avec l'aide de mineurs kobolds et gobelins. Ce culte vénère Cyric, le Prince des Mensonges et le dieu de la Mort. Ils possèdent beaucoup de serviteurs morts-vivants. Ces adorateurs essaient maintenant de créer une dracoliche pour honorer leur dieu, mais ils ont d'abord besoin d'un dragon volontaire et de quelques formules magiques du Culte du Dragon. Ils peuvent autrement essayer de tromper des aventuriers altruistes, afin qu'ils leur livrent ces formules sous de faux prétextes.
- Un ancien livre intitulé *la Marée Cédante* parle d'une cité-État oubliée qui aurait jadis existé dans les Hautes Landes. À ce que l'on dit, les puissants magiciens de cette cité capturèrent une déesse mineure afin de voler son pouvoir. Alors que la cité et ses magiciens ont disparu depuis longtemps, ceux qui connaissent la légende (et ils sont peu nombreux) pensent que la déesse sans nom est toujours enterrée sous les ruines de la cité. Il se peut qu'elle exauce les souhaits les plus chers de ses sauveurs, ou qu'elle les tue en réponse à sa colère.
- Une bande puissante d'aventuriers nains et humains a récemment parcouru les Marches Gobelines, tuant tous les gobelinoïdes qu'ils ont trouvés. Des tribus entières furent détruites, ou forcées d'abandonner leurs repaires. Dans le sillage de cette bande, des gobelins déplacés errent dans la campagne et d'autres créatures, comme des méduses, s'emparent des complexes de grottes vides.
- Un prisonnier orque, capturé par des soldats cormyréens au sud des Cornes des Tempêtes, affirme que les tribus orques et gobelines sont beaucoup plus proches de l'unification que l'on ne peut penser. Il se vante que le Cormyr sera rougi du sang versé par les armes orques d'ici deux ans. Il ne donnera pas plus de détails, sinon que de lancer avec hargne que les gobelinoïdes ne sont pas dirigés par une force extérieure. S'il y a une part de vérité dans tout cela, la tribu gobeline des Neidligs doit être là dessous.
- Des voyageurs venus du nord disent que le Grand Désert a recommencé à s'étendre au sud et que les dunes de sable s'étendent à une vitesse mesurable. On dit que les tempêtes de sable et les vents violents augmentent dans la région.
- Des rumeurs sur des worgs extraordinairement gros se répandent dans toutes les Marches. Il paraît qu'une tribu de gobelins aurait croisé ses worgs avec une certaine autre créature pour les rendre plus dangereux ; certains affirment qu'un sort ou qu'un objet magique est impliqué. On dit que ces bêtes mesurent presque 3 mètres au garrot.
- De grands nombres de morts-vivants ont commencé à apparaître dans les Rocterres, leur source ou leur créateur étant inconnu. Certains blâment le Zhentarim, tandis que d'autres affirment qu'il s'agit des habitants morts depuis longtemps d'un ancien empire qui gouvernait autrefois la région.
- On a repéré dans les Marches Gobelines une créature jusqu'à présent inconnue dans la région et probablement inconnue dans tous les Royaumes. Cet être insectoïde a quatre bras, ne mesure que 1 m 50 de haut, mais possède la force d'un géant. Des témoins oculaires rapportent qu'il déclenche une immense vague de destruction et crie dans une langue inconnue. Un clerc qui a lancé un sort de *langues* dit qu'il demande qu'on le ramène sur son monde.
- Une bande de brigands frontaliers orques/gnolls a trouvé un galion militaire en bois parmi les énormes mégalithes des Rocterres. Bien que ce vaisseau manifestement égaré montre des signes d'un âge incroyable, il est quasiment intact. Certains disent qu'il s'agit d'un vaisseau volant magique, laissé derrière après l'assaut asramien contre les Nues. D'autres affirment que le vaisseau peut naviguer vers d'autres mondes.








Littoral de la Mer des Étoiles Déchues

Table des matières

Introduction 1
Première partie : La Mer des Étoiles Déchues 3
Seconde partie : Vie aquatique naturelle 5
Troisième partie : Monstres des profondeurs 11
Quatrième partie : Histoires de mer 29

Crédits

Conception : Eric Haddock
Révision : Jean Rabe
Correction : Karen S. Boomgarden, Janis Wells
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Valérie Denot
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1504

ISBN 1 86009 077X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Introduction



Voilà plus de trente ans que je vis sur la côte qui borde la Mer des Étoiles Déchues, entre le Cormyr et la Sembie. Je suis Lucas Surin, capitaine d'une unité de Dragons Pourpres, actuellement en poste à Suzail. Je suis né sujet du roi de Cormyr, dans le petit village de Jallamarn, à une journée de cheval de Suzail. Dès que je fus assez âgé, je quittai la ferme de mes parents pour rejoindre la Sembie. J'avais entendu dire que l'on engageait des hommes robustes comme mercenaires, et je sentais que ma vie était vouée au maniement de l'épée.

Je pris donc la route de Yhaunne, apprenant en chemin comment croiser le fer et me battre. En arrivant à Yhaunne, je me débrouillais déjà plutôt bien.

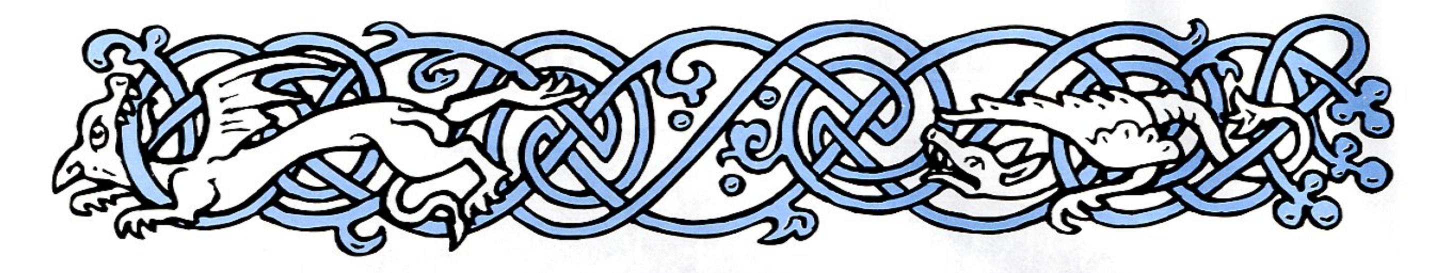
C'est sur la côte que débuta ma nouvelle vie. J'escortais les caravanes et traquais les monstres qui hantent les terres, mais mon cœur était sans cesse attiré par la mer. Je commençais à penser que je finirais marin, mais je ne pouvais me résoudre à me battre ailleurs que sur la terre ferme (j'avais peine à imaginer un combat sur l'eau, dans un navire en bois, loin de chez moi).

Quand j'eus terminé mon apprentissage de la vie et de la bataille, je retournai voir les miens. En arrivant au Cormyr, j'appris que le roi proposait des postes au sein des Dragons Pourpres, l'armée de métier du pays.

L'idée de m'enrôler me déplaisait plutôt, mais me battre pour défendre la couronne m'attirait terriblement et j'envisageais depuis longtemps l'opportunité de manier







l'épée pour défendre une cause noble, bénéfique au Cormyr, plutôt que de me contenter de mettre mon art au service d'un employeur, ce qui était jusqu'alors ma situation.

Le destin voulut que je sois affecté sur le littoral. Ma mission m'emmenait aussi parfois en Sembie, où j'avais alors l'occasion de rencontrer de vieux amis qui avaient rejoint l'armée sembienne.

Pendant les vingt années qui suivirent, ma vie fut jalonnée d'aventures liées à la vie sur la côte. Ma mission consistait à déjouer, au nom du Roi Azoun IV, les mauvaises intentions des espiègles créatures terrestres et marines. Ce fut pour moi l'occasion d'apprendre beaucoup sur les peuples côtiers et sur l'incroyable multitude de créatures qui hantent ces eaux, quittant à l'occasion leur milieu naturel pour des raisons aussi bienfaisantes que malignes.

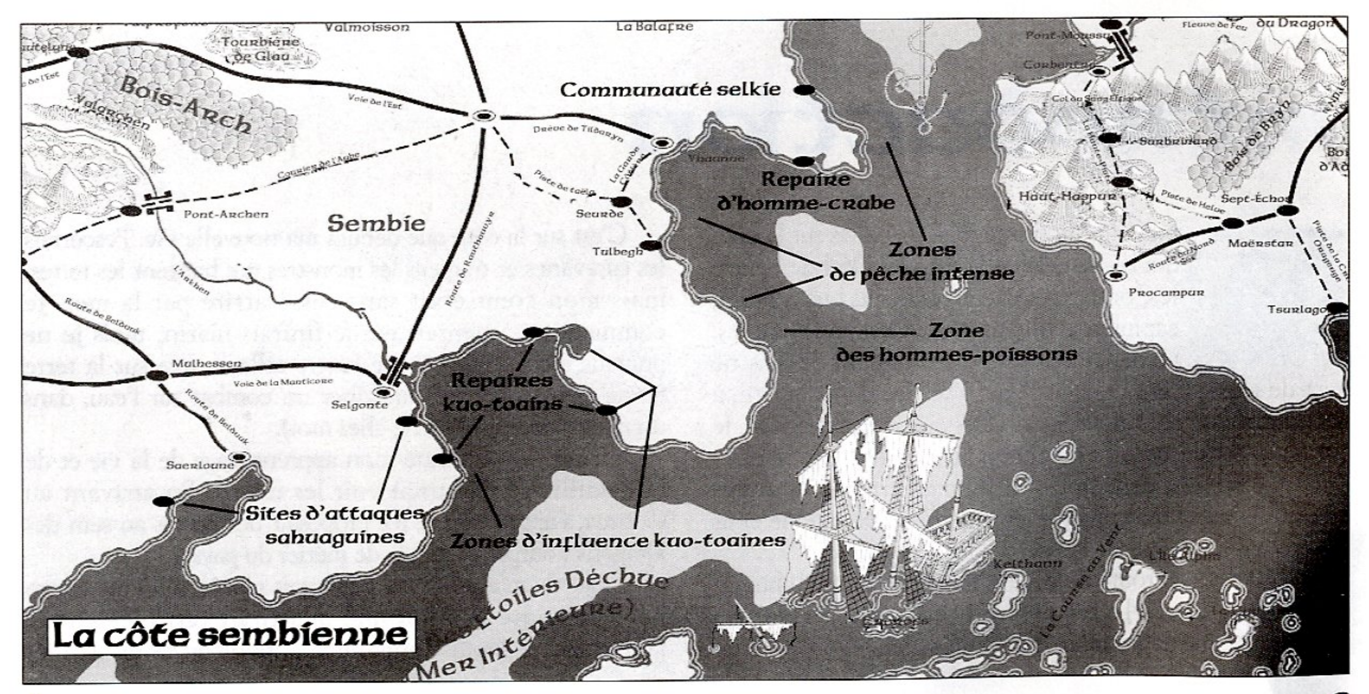
Un jour d'automne, je décidai d'explorer une des criques les plus fabuleuses de la côte du Cormyr pour dénicher des coquillages rares. Je croyais cette petite étendue de sable isolée, nichée entre Suzail et Marsembre, à une heure à cheval du Passage du Dragon, connue de moi seul.

Mais lorsque j'arrivai, quelle ne fut pas ma surprise d'apercevoir un homme aux cheveux blancs qui portait une longue barbe. Il était vêtu de robes et coiffé d'un étrange chapeau. Il ramassait les coquillages d'une main et tirait distraitement sur sa pipe de l'autre. Sans hésiter, je le pris pour un mage. Je pensais qu'il devait en tous cas parfaitement maîtriser la mer et les coquillages pour se rendre précisément sur cette plage, ce qui m'impressionna terriblement car je croyais être le seul à connaître l'existence de cette merveilleuse réserve.

J'engageai avec le vieil homme une conversation sur les coquillages. Ce dernier les ramassait depuis bien plus longtemps que moi et connaissait parfaitement tous ces mollusques. Alors que je les choisissais uniquement pour leur beauté, il tentait de rassembler les spécimens les plus représentatifs de chaque espèce. Ce mage, qui répondait au nom d'Elminster, m'enseigna davantage sur mes coquillages que je n'en pourrais jamais apprendre par moi-même.

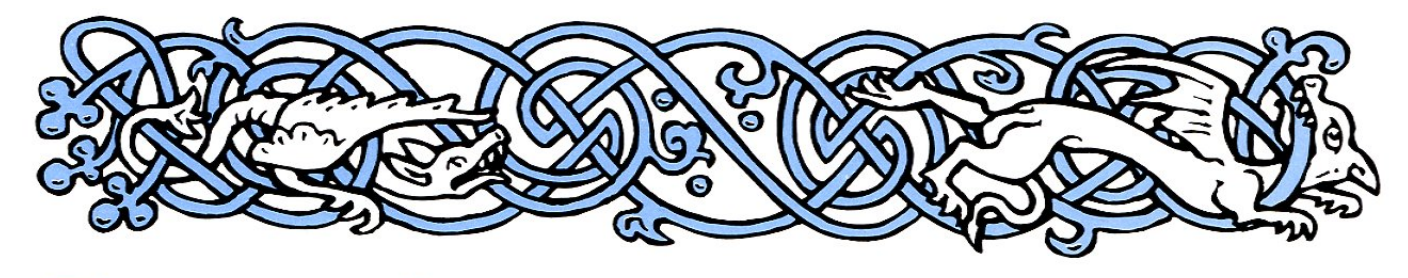
Lorsqu'il me demanda si je pouvais lui indiquer d'autres plages de ce type, je lui conseillai certaines bandes de sable isolées que j'avais découvertes. Je lui racontai alors quelques-unes des péripéties que j'avais vécues alors que je recherchais de nouvelles plages à coquillages. Impressionné par le temps que j'avais passé en bordure de mer, il me demanda de relater par écrit ce que j'avais pu observer au fil des ans.

Ce livre retrace certaines des expériences qu'il m'a demandées de narrer. La Mer des Étoiles Déchues est extrêmement vaste et il me faudrait couvrir des centaines de pages pour décrire sa côte. C'est pourquoi cet ouvrage se réduit au littoral qui s'étend du Cormyr à la Sembie et abrite une grande diversité d'hôtes naturels.









Première partie : La Mer des Étoiles Déchues

La côte de la Mer des Étoiles Déchues, de la pointe du Valbalafre — dans les Vaux — au sud des Corne des Tempêtes, peut être divisée en quatre régions. Ce découpage artificiel entraîne bien entendu des généralisations et il convient de garder en mémoire que certaines particularités d'une région peuvent également s'appliquer à d'autres endroits de la côte.

Du Valbalafre à Yhaunne

Le littoral de cette région est aussi inhospitalier que les vents qui le balaient, transformant la côte en une terre des plus hostiles.

Les falaises déchiquetées qui s'avancent dans l'eau telles des griffes sont le signe le plus représentatif de cette région. La côte entre Yhaunne et le Valbalafre est caractérisée par des roches noires et brunes, des falaises escarpées et quelques îles à l'aspect aussi déchiré. Ses parois noires plongeant à pic dans l'eau en font un paysage des plus impressionnants.

Il est évident que la flore est ici particulièrement désolée. Les surfaces rocheuses et les vagues violentes qui battent le littoral ne laissent que bien peu de chance à la végétation. Certaines plantes et créatures parviennent toutefois à se développer dans cet environnement hostile.

La rare vie végétale tente de s'implanter le long des parois abruptes, aux endroits où la terre affleure, mais aucune plante ne parvient vraiment à s'enraciner dans cette terre violentée et balayée par le ressac incessant.

On ne trouve que peu de plages entre ces deux villes, de même qu'il n'y a guère de terrain en pente douce, si bien que l'implantation de docks ou de ports est absolument impossible sur une grande partie du littoral.

L'hostilité des lieux rebute également bien des individus. Les maisons qui surplombent la falaise sont habitées par quelques rares personnes qui jouissent d'une vue imprenable sur la mer, quoique leur vie soit, elle, totalement tournée vers les terres. Il n'y a guère que quelques irréductibles de la pêche pour posséder un bateau et naviguer le long de cette côte. Aussi, vu la rigueur du climat, le prix à payer et le danger qu'il est nécessaire de braver pour construire sur le littoral, la plupart de ces résidents sont riches ou désespérés — ou sont des pirates.

Le climat qui sévit sur la côte entre Yhaunne et le Valbalafre est impitoyable. Les vents du large soufflent en permanence — des vents froids dont la morsure n'épargne personne. On comprend bien que beaucoup ont été découragés par cette vie. On raconte que parfois, en hiver tout particulièrement, les mares formées à marée haute dans les anfractuosités des falaises gèlent lorsque la mer se retire, fendant et cassant la roche, ce qui rend la promenade particulièrement dangereuse.

De Yhaunne à Selgonte

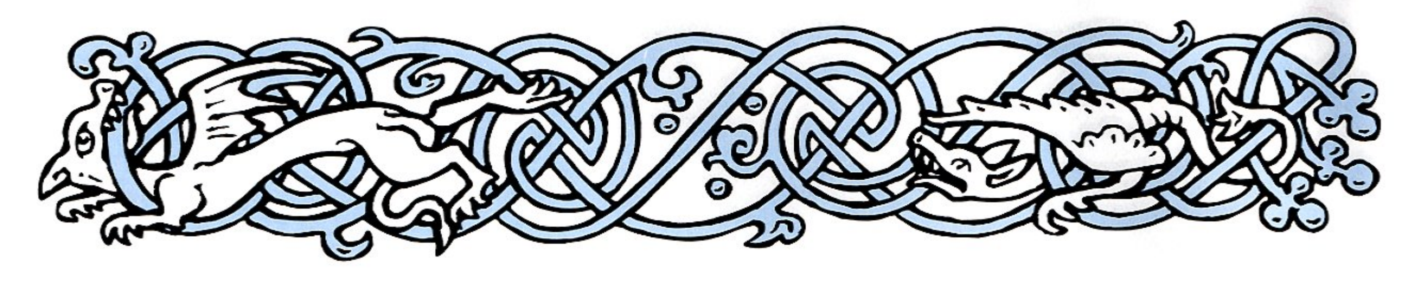
Cette région est similaire à la côte précédemment décrite. Le rivage est largement aussi rocheux et l'architecture naturelle des plages est déterminée par le ressac vigoureux. Le littoral est tout de même quelque peu différent, puisqu'en descendant vers le sud-ouest, le terrain s'aplanit pour devenir moins austère et moins déchiré.

La végétation autour de Yhaunne est très clairsemée. Les rochers stériles ne supportent guère plus que des mousses ou des lierres rampants qui s'accrochent et parviennent à résister à la force des vagues qui battent la falaise.

Les plantes commencent à proliférer vers Selgonte, lorsque le rivage revêt une allure plus hospitalière. La force des marées est moindre, et les rochers et les plages offrent aux plantes une réelle chance de se développer. C'est dans cette région que l'on rencontre une flore très diversifiée, aux couleurs chatoyantes, et des plantes qui peuvent s'enraciner dans le sol à proximité de la plage. Et seulement à quelques mètres, des mousses aux couleurs étranges forment un tapis uniforme et lisse qui recouvre les rochers.

À quelques kilomètres à peine de la cité débutent les plages de Selgonte, mais ce ne sont pas encore les longues



plages luxuriantes que l'on peut admirer dans la région du Cormyr. Elles revêtent plutôt la forme de maigres étendues de sable offrant un décor assez minable, et sont en fait terriblement laides et improductives. Le sol est trop pauvre pour supporter une quelconque culture, mais le terrain est assez ferme pour être bâti et accueillir docks et ports. Selgonte est du reste érigé sur un sol de ce type.

Les habitants de cette côte vivent de la pêche, activité très lucrative. Seurde et Tulbegh abritent chacune une communauté de pêcheurs qui participe au dynamisme de la région. Le terrain plat et facilement constructible de ce littoral a favorisé le développement de villages de pêcheurs. Le paysage étant aussi plus attrayant sur cette bande côtière, la vie y est plus agréable que dans le nord. Le climat est tempéré à froid. Les vents qui soufflent du large apportent un temps relativement varié, le plus souvent nuageux et pluvieux dans certaines zones, contribuant à des jours tristes et sombres (ce qui ne fut pas le cas lorsque je visitais cette région).

De Selgonte à Urmlaspyre

Si le terrain rocheux ressemble à celui que l'on trouve sur la côte nord, sa présence n'est pas exclusive et le littoral offre autant de petites plages et de surfaces plus lisses et moins rocailleuses.

Certaines zones côtières ressemblent étrangement au terrain que l'on rencontre aux alentours du Valbalafre, mais on y trouve également des plages chaudes rappelant le sud. La seule vraie caractéristique de cette région repose sur sa diversité.

C'est donc cette côte que je conseillerais au visiteur souhaitant découvrir une flore riche et abondante. La diversité de l'habitat permet à chacun de trouver le lieu de vie idéal. Beaucoup d'oiseaux migrateurs trouvent là un terrain qu'ils affectionnent particulièrement. Et bien que je ne sois pas expert en la matière, je connais la richesse des plantes et des baies et je sais qu'il est facilement possible de découvrir bon nombre de nouveaux fruits et de nouvelles plantes. En allant vers le sud, le climat devient plus tempéré et stable. Hivers et étés sont moins intenses, et la côte se nivelle autour d'Urmlaspyre.

D'Urmlaspyre à la Cuve

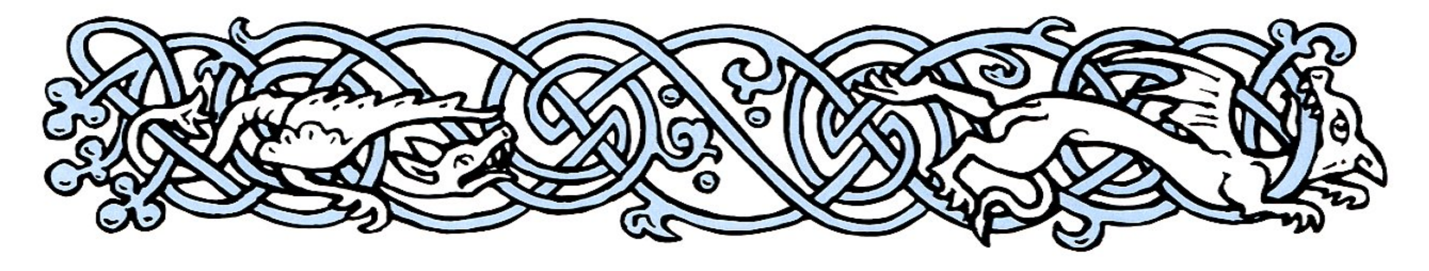
Ce littoral, qui borde le royaume du Cormyr, est essentiellement dominé par des plages, agrémentées de bandes rocheuses. On trouve aussi des plages non sableuses, où les plaines et les terres relativement planes se fondent avec la mer. Mais cette dernière rogne doucement le littoral, engendrant des préoccupations certaines pour les habitants qui résident sur la côte.

La vulnérabilité des habitations se fait particulièrement sentir lors des tempêtes. Les régions qui entourent la rivière en aval du Grand Marécage sont très caractéristiques de ce genre de terrain.

La côte cormyréenne est marquée par deux types de climats distincts. D'Urmlaspyre au Bois de l'Ermite, le climat est doux et tempéré, encore que l'on assiste tous les deux à trois ans à des tempêtes spectaculaires et des hivers particulièrement rudes. Du Bois de l'Ermite à l'embouchure de la Cuve, le climat subit l'influence des terribles tempêtes qui grondent dans les Cornes des Tempêtes, se répercutant sur Marsembre et Suzail. C'est ainsi que des mois par ailleurs calmes peuvent connaître des pluies torrentielles et des tempêtes de neige aveuglantes. Dans l'ensemble, pourtant, le climat est plutôt plaisant et la vie agréable.







Seconde partie : Vie aquatique naturelle



Un grand nombre de créatures vivent près du rivage de la Mer des Étoiles Déchues et influencent la survie des espèces humaine et demi-humaines qui peuplent la côte. Je vais maintenant vous donner quelques explications sur ces espèces à proprement parler, et sur leurs relations avec les espèces qui vivent sur terre. Mais laissez-moi commencer par des créatures que j'affectionne particulièrement.

Anguilles

On trouve plusieurs espèces d'anguilles le long de la côte, dont les plus connues sont bien entendu les anguilles d'eau douce, considérées à Suzail comme un mets extrêmement raffiné. La Cuve en abrite également une quantité non négligeable.

Les anguilles d'eau douce jouissent d'une très mauvaise réputation en raison d'une part de leur ressemblance avec le serpent et d'autre part de leur comportement, qui effraie les habitants. Il est vrai qu'observer un serpent qui rampe hors de l'eau ou glisse sur la boue est quelque peu déconcertant. Pourtant, les anguilles d'eau douce ne sont pas légion, et c'est surtout le voyageur qui risque d'en rencontrer au cours d'une de ses expéditions.

L'anguille la plus connue reste bien évidemment l'anguille électrique, la gymnote, dont la réputation ne connaît pas de frontière, bien qu'il soit particulièrement rare de pouvoir l'observer.

Les anguilles électriques restent la hantise des habitants, même s'il est très rare d'entendre parler d'une mort due à sa décharge. Les habitants du monde aquatique ont par contre plus de raisons de les craindre. En mer, les anguilles sont plus nombreuses et partagent le même territoire que ces races marines. Les rencontres sont donc plus fréquentes et causent immanquablement des dégâts plus importants.

On raconte que les kuo-toas tentent de capturer des anguilles électriques pour leur apprendre à défendre leurs tanières.

Calmars

Les calmars géants sont à l'origine de nombreuses légendes. En fait, tous les contes impliquant des monstres des mers parlent de calmars géants qui émergent des profondeurs marines et utilisent leurs tentacules pour déployer une force capable de briser la coque d'un vaisseau. En fait, les calmars sont bien moins dangereux (je ne parle bien sûr pas des calmars géants). Ils se nourrissent de petites créatures vivant dans l'océan et craignent les races qui vivent dans l'eau et sur la terre. Au cours de l'histoire, ils ont acquis une réputation plus sympathique, car leur chair est délicieuse. Bien cuisinés, ils dégagent un goût qui réjouit le palais des habitants de la côte. À l'ouest d'Urmlaspyre, un pêcheur a ouvert une boutique spécialisée dans le calmar et la pieuvre. Il est expert pour les capturer vivants et les accommoder dans d'excellentes préparations culinaires. On appelle cette boutique le "Huit et Dix", car son enseigne est formée d'un calmar et d'une pieuvre dont les tentacules enchevêtrés les uns dans les autres dessinent un très joli filigrane, donnant l'impression que ces deux créatures marines dansent sous l'eau.

Crabes

On rencontre bon nombre de variétés de crabes sur le littoral qui s'étend du Valbalafre aux Cornes des Tempêtes, mais les plus intéressants sont sans aucun doute ceux qui s'aventurent sur la terre ferme.

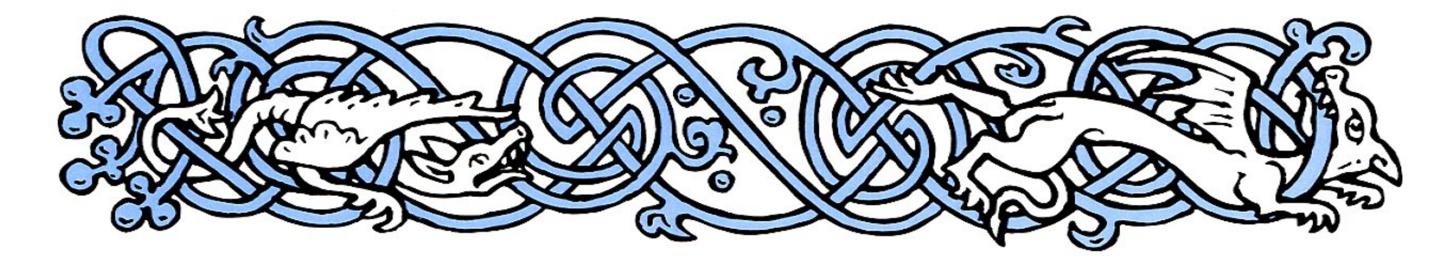
Le rivage du Valbalafre abrite un crabe aux couleurs chatoyantes appelé crabe finialien, du nom du pêcheur qui se spécialisa autrefois dans la capture de ce crustacé.

La coquille du crabe finialien originaire de la région du Valbalafre est bleu vif, mais se fonce à mesure que l'on va vers le sud, pour présenter une nuance pourpre. C'est cependant près du Valbalafre que ces crabes sont les plus nombreux.

Le crabe finialien a la réputation de s'enfouir dans le sable dès qu'il se sent menacé. Il utilise ses deux pinces en forme de pelle pour creuser, et peut disparaître complètement en moins d'une minute. Vous pouvez facilement marcher sur une de ces créatures sans même vous en rendre compte — à moins de vous y connaître quelque peu… Leur enfouissement n'est pas





total et une infime partie de leur coquille dépasse systématiquement du sable.

Pour capturer ces crabes, il suffit de les appâter avec de la chair d'autres crabes. Sachez toutefois qu'ils ne mangeront jamais la chair de leurs congénères.

Certains humanoïdes marins utilisent parfois leur coquille comme décoration. C'est par exemple le cas des hommes-poissons.

Crocodiles

La férocité de ce reptile est légendaire, et maintes histoires rapportent des morts horribles causées par ces reptiles criminels.

Les crocodiles vivent généralement sous un climat chaud et tropical, mais on en rencontre cependant près de la Cuve. Le corps du crocodile est revêtu d'une armure naturelle qui le protège de la plupart des attaques. Et à moins de disposer d'un épieu extrêmement aiguisé, vous n'aurez que peu de chance de percer sa carapace.

C'est pourtant bien la dureté légendaire de sa peau qui en fait une proie de choix. Les hommes du royaume de Cormyr les recherchent pour leur cuir, qu'ils incorporent entre autres dans leurs armures. Un contingent de Dragons Pourpres garnit ses boucliers de peau de crocodile. Celle-ci trouve également une utilisation sur les bateaux, comme rembourrage, car la peau du crocodile présente la particularité d'être étanche.

Bien que les crocodiles semblent s'être adaptés graduellement à des climats plus frais, leur nombre reste heureusement assez faible car ils sont constamment chassés.

Dauphins

Dans nos régions, le terme de dauphin est utilisé pour deux espèces bien distinctes qui n'ont quasiment rien à voir. La première est le véritable dauphin, le mammifère marin intelligent. La seconde est un simple poisson dont le véritable nom est *coryphène*.

Les coryphènes ressemblent à d'autres poissons de mer. Ils peuvent atteindre une taille très respectable et nagent rapidement. Leur chair étant réputée excellente, ils sont très prisés par les pêcheurs. Pourtant, leur capture est loin d'être un jeu d'enfant : après avoir attrapé l'appât, les coryphènes nagent aussi loin qu'ils le peuvent, bondissant hors de l'eau et replongeant incessamment. Personne ne peut dire exactement pourquoi ils accomplissent ce rituel, mais une chose est sûre : en agissant ainsi, ils mettent à rude épreuve l'endurance et l'habileté des pêcheurs. C'est d'ailleurs cette attitude bondissante qui les a fait confondre avec les vrais dauphins. Les coryphènes sont légion près de Selgonte.

Les dauphins mammifères sont de loin les plus connus, surtout par les races qui vivent dans l'eau. Leur aspect luisant, leur mode de respiration, leur nez prononcé, et surtout leur très haut degré d'intelligence en font des créatures aquatiques à part.

Toutes les races douées d'intelligence ont tenté d'exploiter et de dresser les dauphins pour une raison ou pour une autre. Toutes n'ont pas réussi, et ce sont les hommes-poissons qui se sont montrés les plus habiles dans cet exercice, bien que l'on ignore si cette prouesse est due à leur race ou à leur compétence innée (ou à aucune de ces hypothèses, pourquoi pas).

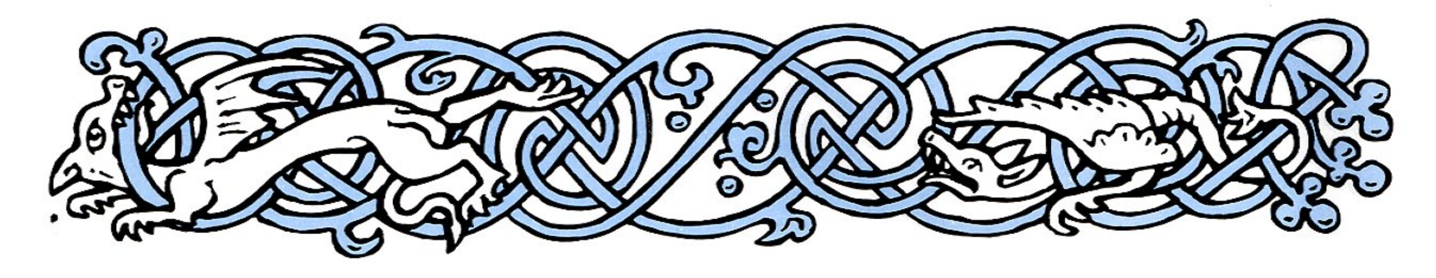
Associés à une race légendaire et pouvant être facilement domptés, les dauphins sont les héros de nombreux contes. Tout enfant qui naît sur la côte connaît l'histoire du dauphin qui transmet les messages des dieux, qui aide le pêcheur échoué ou qui avertit les habitants d'une mer démontée.

Grenouilles et crapauds

Ces petits animaux, plutôt communs comparés aux krakens légendaires et à d'autres, se doivent d'occuper une place dans cet ouvrage en raison de leur importance et de l'engouement qu'ils suscitent le long de la côte. On connaît surtout les grenouilles et les crapauds pour leurs coassements, grâce auxquels ces animaux occupent une place dans la culture populaire. Dans certaines régions du littoral, près de Yhaunne et de la Cuve par exemple, on considère que ces coassements sont vraiment mélodieux. Le chant de ces batraciens est d'ailleurs transcrit dans des poèmes, dont certains ont été écrits par moi. Les crapauds peuvent également servir de gardes. En règle générale, ils s'arrêtent de coasser lorsqu'un animal apparaît. Certains voyageurs habitués aux coassements dorment près des crapauds, sachant que l'arrêt de leur chorale signifie "attention". Les crapauds sont également source de nourriture, même s'ils restent peu prisés, en raison je pense de leur laideur.

Les crapauds ont donné naissance à une multitude d'histoires de bonnes femmes. On dit qu'ils transmettent des verrues, mais rien n'a encore été prouvé. On raconte aussi que les crapauds qui vivent près du Bois de l'Ermite seraient capables de voir des créatures invisibles — même celles d'autres plans. Une histoire incroyable, certes, mais dont j'ai pourtant été moi-même témoin. J'ai eu l'occasion de me retrouver en compagnie d'un voleur qui possédait une bague



magique capable de le rendre invisible. Nous étions dans une partie de chasse et poursuivions un daim. Ayant découvert sa piste, le voleur choisit d'utiliser sa bague pour s'approcher plus facilement du gibier. Cette stratégie aurait pu payer si les grenouilles, qui se prélassaient au soleil près d'une rivière, n'avaient entamé lorsqu'il s'approcha une cacophonie de la rivière qui, à coup sûr, fut entendue à Suzail.

Nous abandonnâmes la chasse et décidâmes plutôt d'étudier les grenouilles. Elles étaient vertes, mais présentaient des stries rougeâtres et des yeux étonnamment grands. Lorsque le voleur enleva sa bague, elles cessèrent leur agitation.

Lamproies

Les lamproies sont des poissons parasites particulièrement monstrueux, qui s'attachent à leurs victimes pour leur sucer le sang. Les lamproies sont particulières en ce qu'elles finissent par tuer leurs victimes, alors que d'autres parasites meurent en même temps que leurs hôtes.

Les lamproies causent régulièrement des dégâts dans les rivières qui se jettent dans l'océan. La densité de cadavres augmente très rapidement et les saumons et autres poissons qui remontent les rivières sont particulièrement touchés.

Pire encore ! Les poissons vivants capturés alors qu'ils sont victimes d'une lamproie sont pour le moins immangeables, car il semble que cet animal injecte une sorte de poison dans son hôte. Bien qu'elle ne soit pas dangereuse pour l'homme, cette substance rend le poisson aigre et donc impossible à vendre. Plusieurs tentatives visant à débarrasser les rivières de ces créatures ont été menées, mais toutes se sont avérées vaines.

Loutres de mer

Ces petits mammifères très malins vivent en eau salée comme en eau douce. On peut en rencontrer remontant les rivières à la recherche de nourriture.

Les loutres viennent à terre quand la tempête menace, recherchant toute protection que peut offrir le rivage sous forme de crevasse ou de petite grotte. Les communautés de pêcheurs se fient à la loutre de mer pour connaître la violence des tempêtes, car ces animaux semblent avoir un sens inné leur indiquant la durée et la force des tempêtes. Ils remontent la rivière à la recherche d'alcôves ou se contentent d'attendre sur le rivage que la tempête soit apaisée. Le folklore veut que plus les loutres remontent les rivières et plus elles sont nombreuses sur le rivage, plus longue et plus dure sera la tempête.

Le voyageur a tout intérêt à observer attentivement le rivage à la recherche de ces animaux : leur attitude peut prévenir de bien des dangers et sauver ainsi de nombreuses vies.

Oursins

Ces oursins sont une menace toxique pour les habitants des terres. Leurs épines sont couvertes de toxines qui peuvent causer de réels dommages aux villageois nu-pieds. Il semble qu'il s'agit pour l'oursin d'une mesure purement défensive, attendu qu'il est incapable de se déplacer par lui-même.

Le poison des oursins entre dans la composition de potions d'assassins depuis qu'il existe des guildes de voleurs. Il est également utilisé avec d'autres toxines, par exemple pour fabriquer les solutions dans lesquelles sont plongées les pointes des flèches et des lames. Si vous découvrez un banc d'oursins, vous pouvez être sûr que les assassins et autres roublards cherchant à empoisonner connaissent également l'existence de ce "gisement".

La fleur de kalimarin, qui pousse près des plages, est un antidote naturel contre le poison de l'oursin. La préparation de cet antidote est extrêmement simple. Il suffit de réduire les pétales en poudre et d'y ajouter un zeste d'eau pour créer une pâte, qui ne doit pas être appliquée sur la blessure plus de 5 minutes après l'injection des toxines.

Pêcheurs

La côte est caractérisée par un grand nombre de communautés de pêcheurs. Toutes se sont dotées d'une infrastructure de ports, de docks et de zones d'accostage pour les bateaux.

La pêche est lucrative sur tout le littoral, et la vie des pêcheurs ne diffère que par les espèces de poissons qu'ils attrapent. Autour du Valbalafre, on trouve des espèces qui vivent en eaux froides, et celles qui supportent le mieux les eaux plus chaudes se rencontrent près de Marsembre.

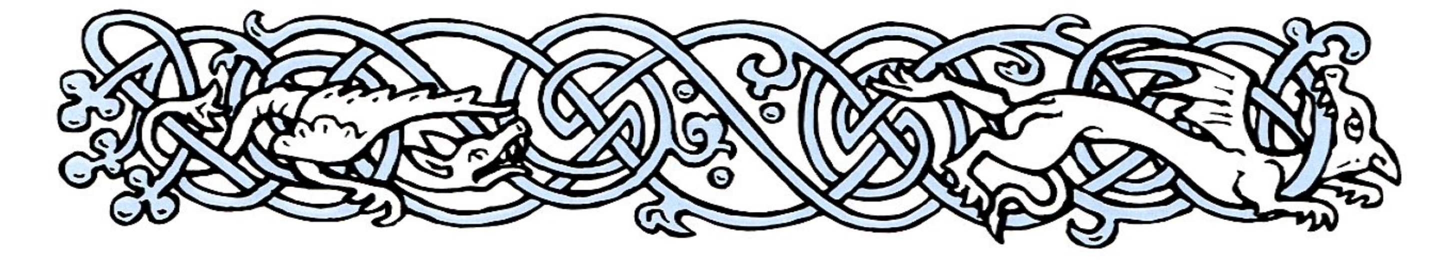
J'ai entendu dire que le nombre de pêcheurs était beaucoup trop important et menaçait la survie du poisson. Mais cela m'étonnerait franchement. Ce n'est que lorsque je verrai les marins appareiller pour les eaux plus profondes que je commencerai à me poser des questions sur les ressources de notre côte.

La majeure partie des pêcheurs pêchent en bateau sur des eaux peu profondes. Ils emploient des équipes de 5 personnes environ et travaillent au filet.

Cette technique de pêche est de loin la plus rapide et la plus rentable. Il n'est certes pas évident de s'y lancer, car les filets sont extrêmement onéreux, mais après une courte période, l'affaire devient plutôt rentable. Les dirigeants du Cormyr envisagent en ce moment d'établir une taxe sur les pêcheurs. Ils pensent réclamer une redevance annuelle à







quiconque possède un bateau de pêche. Cette mesure annoncerait à coup sûr un mécontentement général. On parle déjà parmi les guildes de voleurs de saboter les bateaux royaux en signe de protestation.

Sur la côte, vous rencontrerez principalement des pêcheurs humains, mais je peux vous assurer, en tant que Dragon Pourpre, que vous avez beaucoup à redouter d'eux. Leur humeur fluctue chaque jour, en fonction du temps et de la quantité de poisson pêchée. Si la pêche a été bonne, vous les trouverez d'humeur joviale et chahuteuse. En revanche, si le poisson ne s'est pas montré, ils seront en colère et chercheront la bagarre. J'ai passé bon nombre de nuits en service à réprimer des pêcheurs mécontents de leur journée ou se plaignant du harcèlement constant des pirates, et qui incitaient les autres à la révolte. La vie des marins est une vie difficile que je n'envie pas.

Mais on trouve dans toutes les professions des gens charmants et j'en ai rencontré de vraiment intéressants. Noral Kier, un pêcheur qui mène une existence simple mais réfléchie, vit un peu au nord du Valbalafre. Si vous êtes désemparé ou que vous recherchez des informations sur la région — sur la mer particulièrement — n'hésitez pas à le consulter. Il habite une cabane de bois au toit recouvert d'argile, à 8 km au nord du Valbalafre, et vous aidera volontiers si votre cœur est bon et vos intentions honnêtes.

Pirates

Il est impossible de traiter de la vie aquatique en omettant la pire menace, et la plus répandue pour la vie sur la mer, à savoir les pirates. Un des criminels actuellement les plus menaçants est un pirate nain nommé Lukar. Il a renoncé à toute la culture traditionnelle des nains pour devenir marin expert. On dit qu'il préfère la vie flamboyante au grand air à la vie souterraine habituelle du nain, minutieuse et soignée.

On connaît surtout Lukar pour avoir capturé un navire du royaume de Cormyr transportant de l'or. Il a adopté la solution classique pour un pirate, puisqu'il a attaqué à la Gorge, près du Lac des Dragons. Le Roi Azoun IV a promis une récompense conséquente à qui le capturera.

Wishera, réputée pour avoir un équipage composé principalement de femmes, est également une femme pirate redoutable. C'est une humaine et on dit qu'elle est aujourd'hui la pirate la plus riche qui navigue sur les eaux. Elle est passée maîtresse dans l'art de braquer des navires de pirates. Il semblerait que sa philosophie soit la suivante : "Pourquoi donc lancer des assauts contre des navires terriblement gardés quand il est si simple d'attaquer des navires pirates qui opèrent habituellement seuls ?"

Ses plus beaux trésors ont été acquis en abordant des navires ayant eux-mêmes effectués plusieurs attaques. Lorsqu'elle croise un bateau chargé de trésors, elle le considère comme une cible à laquelle il est difficile de résister. Pour connaître les bateaux renfermant ces trésors, il convient d'avoir mis en place un bon réseau d'informations, et Wishera dispose à coup sûr du meilleur. Elle utilise des femmes pour obtenir discrètement ses informations. Celles-ci charment les marins non avertis, qui leur révèlent les routes des bateaux chargés d'or. On dit que sa beauté lui a permis de gagner l'obéissance aveugle d'un capitaine de navire cormyréen.

On raconte également qu'elle trempe depuis peu dans l'espionnage, et qu'elle utilise son équipage pour obtenir des informations uniquement destinées aux hommes d'État. Il semble bien que d'autres royaumes aient commencé à jouir de ses techniques, car Wishera est obnubilée par la richesse et aime particulièrement les combats navals. Et traiter des affaires mondaines tels les secrets d'État ne lui ressemble en rien… Il lui faut la richesse.

Le Cormyr a lancé plusieurs campagnes antipirates ces dernières années. Les vestiges des naufrages ont été ramenés sur le rivage, mais malgré ces campagnes, les pirates continuent de régner sur certaines parties de l'océan. Pour tenter de se prémunir des attaques, la plupart des royaumes ont choisi de renforcer la garde sur chaque navire plutôt que de charger des patrouilles d'effectuer une surveillance régulière du territoire. Pour l'instant, cette concentration de ressources s'est avérée efficace.

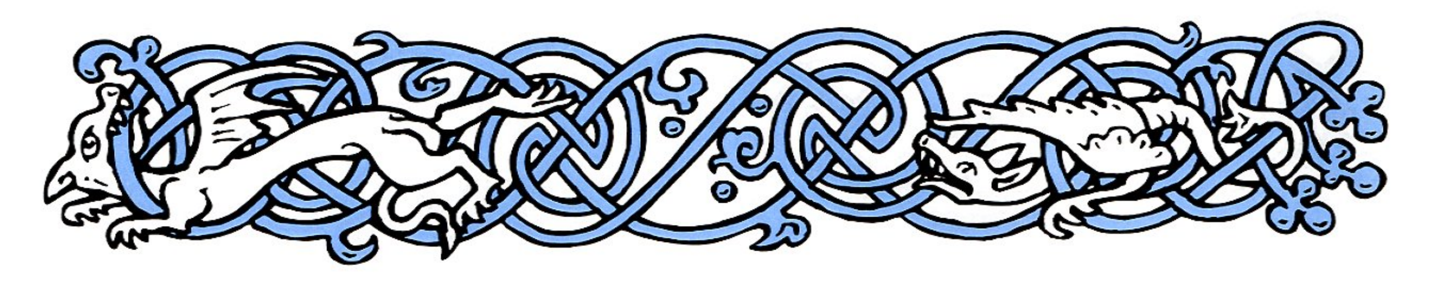
Cette mesure ne présente pourtant pas que des avantages, puisqu'elle a conduit certains pirates à se regrouper pour combiner leurs forces dans les assauts. Heureusement, cette entente n'est pas pour eux des meilleures. Il règne un tel climat de méfiance entre les différentes bandes que leurs raids coopératifs dégénèrent bien souvent dès qu'il s'agit de parler butin. La situation pourrait par contre changer si un pirate au charisme particulier, capable d'une grande influence, se présentait à eux.

Il fut un temps où des rumeurs circulaient disant qu'un tel pirate aurait été trouvé. On ne connaît pas son nom, mais il se faisait appeler "la Terreur de la Gorge". Il avait réussi l'exploit de réunir deux factions de pirates, mais, suite à une défaite en mer, on n'en entendit bientôt plus parler.

Poissons

Le poisson est sans aucun doute à l'origine de l'économie florissante des régions portuaires. La pêche nourrit bon nombre d'habitants, mais est aussi à l'origine de la culture et de l'histoire particulière des habitants de la côte.



Le nombre de variétés de poissons dépasse de loin le nombre d'histoires de pêche que l'on raconte dans les communautés de pêcheurs. Je ne peux bien entendu pas vous dresser la liste exhaustive des espèces rencontrées sur nos côtes, mais je me dois de vous relater quelques événements et histoires notoires.

Au Valbalafre vivait un homme qui se vantait d'avoir découvert un banc de poissons aux écailles d'or. Il se plaisait à raconter que lorsqu'il tenta d'en ramener un dans ses filets, son poids était tel qu'il les déchira. Le pêcheur utilisa cette preuve pour affirmer que le poisson doré était réellement constitué d'or.

Cet événement déclencha la frénésie des pêcheurs. Bientôt, tous rejoignirent les eaux du Valbalafre, à la recherche du poisson miraculeux. Un spécimen fut finalement pêché et analysé. À la surprise générale, on observa que ses écailles contenaient effectivement un infime pourcentage d'or. Mais cette quantité s'avéra insuffisante pour que la pêche du poisson d'or vaille la peine. Beaucoup de pêcheurs quittèrent donc ces eaux pour reprendre leurs occupations normales.

Quelques-uns pourtant persistèrent, désirant approfondir l'étude de ces poissons dorés. Ils pensent en effet que ces poissons, tout comme les aurivores, peuvent révéler l'emplacement de gisements d'or sous l'eau. Il s'agit maintenant de savoir comment extraire l'or découvert.

Les poissons volants alimentent également les histoires. D'aucuns pensent qu'ils n'existent que dans les légendes. Mais depuis peu, on tente d'utiliser le poisson volant pour avertir d'un danger imminent. Bon nombre de pêcheurs estiment en effet que la vue d'un poisson volant signifie qu'il se trame un grand danger dans les profondeurs de l'eau. À la lecture des journaux de bord des marins pris en embuscade par d'immenses créatures marines, tels les krakens, on note que des poissons volants ont été repérés juste avant l'attaque fatidique.

Certains marins ont tenté de dresser des poissons volants. Ils gardent en réserve des seaux d'appâts, et, lorsqu'ils croisent un banc de poissons volants, en déversent de petites quantités pour forcer les poissons à suivre le bateau.

Requins

Toute personne ayant été perdue en mer peut vous affirmer que la principale préoccupation après l'eau et la nourriture, ce sont les requins. Pour les espèces qui vivent en mer, les requins sont soit des ennemis soit des alliés. Plus d'une race a dressé des requins pour garder ses tanières, et il faut dire qu'il s'agit vraiment de gardes efficaces.

Une fois en faction, les requins ne quittent pas leurs postes. Il n'est pas simple de les appâter ou de les gruger… Tout dépend de leur niveau de dressage. Des histoires circulent à propos de requins qui seraient restés à leurs postes alors qu'ils sentaient du sang frais à une faible distance.

Les requins attaquent tout ce qui est plus petit qu'eux, et certains mangent tout ce qui peut passer par leur bouche. Il faut dire qu'un estomac de requin peut révéler un vrai trésor. Je me souviens d'un requin capturé près de Selgonte, dans le ventre duquel on a découvert une main portant un anneau sigillaire de la noblesse de Cormyr. La disparition de ce noble avait suscité bien des interrogations… qui furent dissipées dès que l'on eut ouvert l'estomac du requin.

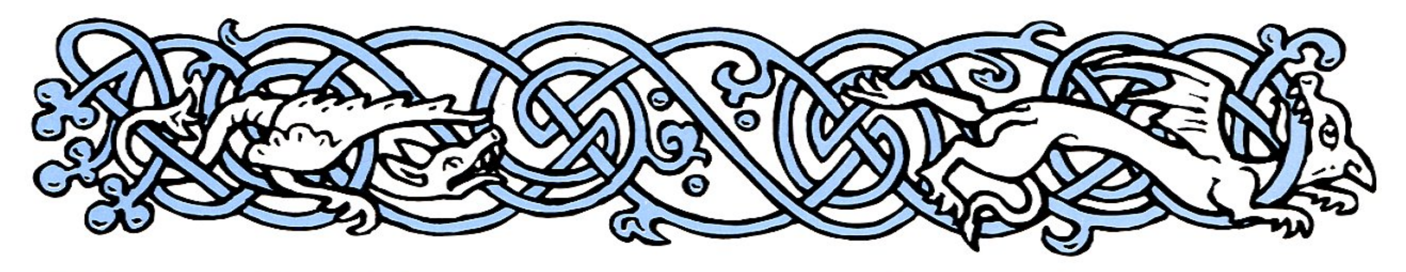
On rencontre des requins sur l'ensemble de la côte dont il est question dans cet ouvrage. Ils n'affectionnent a priori aucun endroit particulier, mais il semble pourtant que les requins commencent à suivre les bateaux des pirates, car ils pourraient bien avoir compris que quel que soit le lieu vers lequel se dirigent ces bateaux, il y a des chances qu'ils trouvent des marins ensanglantés et échoués (en d'autres termes, de la nourriture).

Autre vie marine

J'ai rencontré lors de mes nombreux voyages différentes formes de vie aquatique qui ont affecté ma vie d'une quelconque façon. Alors que je me trouvais au Cormyr, près de Marsembre, je tombai sur une espèce de nénuphar qui m'intrigua. Sa feuille était vert clair avec des pointillés oranges. Je la touchai de la pointe de ma lance quand la feuille l'enveloppa soudain et s'attacha à la poignée. Je parvins sans peine à la dégager, mais lorsque je l'examinai, je distinguai de toutes petites marques de dents incrustées dans le bois, ainsi qu'une sève gluante qui recouvrait les entailles. J'imagine que cette feuille de nénuphar, dont j'ignore le nom, est un poison dangereux pour quiconque s'aventure dans les étangs près de Marsembre.

Peu de temps après ma mission près de Selgonte, j'entendis parler d'une personne décédée des suites d'une morsure de serpent de plage. Intrigué par une chose dont je n'avais jamais entendu parler à ce jour, je me rendis au village en question. À ma connaissance, ce serpent ne se trouve que près de Selgonte. Il a la couleur du sable et se déplace en silence. Lorsque la mer se retire, il plonge dans des mares laissées par la marée descendante pour y trouver sa nourriture. Les mâchoires de ce serpent sont extrêmement puissantes et peuvent écraser des crustacés en une seule morsure. Le serpent avait mordu l'orteil du villageois, qui mourut apparemment en allant chercher de l'aide au village.



Troisième partie : Monstres des profondeurs



Le monde situé au-dessus de la mer connaît une grande diversité de royaumes et de races. Il en est de même pour les profondeurs des océans. Il existe un vaste monde sous-marin qui ignore la lumière du soleil. Ce chapitre traite des habitants de ce royaume et de la façon dont, du fond des profondeurs, ils affectent la vie de ceux qui habitent la terre.

Algues enveloppeuses

Un jour que je nageais à proximité de la Gorge, lieu de prédilection des pirates, je rencontrai la plante aquatique la plus dangereuse que j'ai jamais vue.

Six membres de mon unité étaient alors en permission sur le littoral. Je m'étais assis sur un rocher et jouais avec mes pieds dans l'eau, les laissant se faire caresser par le ressac, qui était plutôt doux dans la région. Je ne faisais attention à rien, profitant seulement du soleil, quand l'un d'entre nous se mit à crier. Je réagis à temps pour voir ses pieds happés en avant et son corps partir à la renverse. Il tomba inanimé. Nous comprîmes bien vite ce qui s'était produit. Une algue enveloppeuse avait rampé jusqu'à lui et lui agrippait fermement les chevilles. Il allait être englouti. Trois d'entre nous coururent vers lui, le prenant sous les bras et tirant de toutes leurs forces. J'attrapai mon épée pour le délivrer de cette algue.

Mais un de mes compagnons fut assez vif pour se jeter à l'eau, loin de l'algue enveloppeuse. Il commença alors à se faire remarquer. Tout en faisant semblant d'être pris dans quelque piège, il tenta d'atteindre l'algue à la nage.

L'algue meurtrière le remarqua et une partie d'elle commença à se diriger vers notre compagnon. Le nageur dit à ceux qui retenaient la victime d'arrêter, ce qu'ils firent en hésitant. L'algue enveloppeuse se dirigea alors vers le nageur, délaissant la victime inconsciente. Mon compagnon parvint facilement à échapper à l'algue et nous quittâmes les lieux. Cet événement nous a servi de leçon : ne jamais rester inattentif au point de ne pas remarquer les plantes qui flottent autour de nous. J'ai aussi appris qu'en gardant son calme, il est facilement possible d'échapper à l'algue enveloppeuse.

Créatures de boue

Ma première tâche en tant que Dragon Pourpre consista à garder les possessions d'une magicienne qui effectuait des recherches non loin de Suzail. Irovar recherchait l'emplacement d'un fort qu'elle disait avoir servi autrefois à un autre mage. Je l'escortai donc le long de la côte qui borde le Lac des Dragons près des Cornes des Tempêtes. Ce n'était pas la meilleure mission qui soit, mais après avoir un peu discuté avec Irovar, je me sentis vite à l'aise et ne me préoccupai pas de l'endroit où je me trouvais tant que j'étais en sa compagnie.

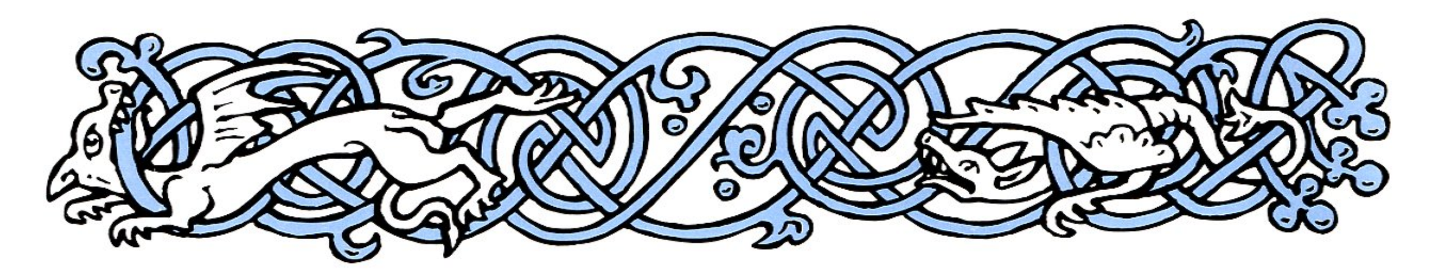
La marée était basse, laissant à découvert une grande étendue de terre. Je lui proposai de couper par la plage car c'était beaucoup plus simple que de suivre la route de la côte qui nous éloignait du rivage.

Nous étions donc en train de traverser, en nous efforçant d'éviter les mares d'eau et de boue laissées par la mer en se retirant. Nous poursuivîmes notre route pendant quelques heures avant de faire une halte près d'une mare. Il n'y avait pas une minute qu'Irovar était assise qu'une créature de boue sortit de la mare. J'avais bien entendu parler de ces créatures mais n'en avais jamais vu une, pas même en peinture ; et quelle ne fut pas ma surprise de voir cette forme unique se déplacer à une vitesse incroyable.

Elle agit avant même que je n'eus le temps de réagir. Irovar, plus avertie, eut le temps de lui jeter un sort rapide. La créature disparut dans un jet de boue qui nous atteignit tous deux. La boue sécha rapidement et il fut difficile de s'en débarrasser. Sa couleur était aussi foncée que les roches à l'entour.

Alors que je tentais de me remettre de cette aventure, Irovar commença à fouiller près de la mare. Elle sourit en



me disant qu'elle recherchait depuis longtemps une mare qui abritait une créature de boue. Elle me demanda alors de retarder notre voyage pour extraire un peu d'eau de cette mare. Je lui demandai la raison d'une telle attitude et elle me dit que le fort qu'elle recherchait devait se trouver dans les environs. Elle m'expliqua alors que l'eau qui coulait d'un lieu magique, comme le fort par exemple, était souvent enchantée. Lorsque l'eau forme une mare, la boue à laquelle elle se mélange devient souvent enchantée et donne naissance à une créature de boue.

Nous suivîmes donc la mare en direction des terres, à la recherche de nouvelles mares. Grâce à mon œil perçant, nous découvrîmes qu'un ru reliait cette mare à d'autres. Nous étions au printemps, et il semblait que ce mince filet était formé par la fonte des neiges des Cornes des Tempêtes.

Irovar découvrit une trace de couleur similaire qui reliait la mare mère aux autres. Je lui rappelai que j'étais ici pour la protéger, mais elle sembla certaine de son aptitude à repousser la menace d'une nouvelle créature de boue. Elle se dirigea vers la mare, découvrit de nouvelles créatures de boue, auxquelles elle réserva le même sort qu'à la première. Elle suivit le courant et y trouva chaque fois un nombre croissant de créatures.

Il semblait qu'à chaque nouvelle mare, les créatures de boue se multipliaient. En s'enfonçant dans les terres, le courant était plus concentré et Irovar apparentait la multiplication des créatures de boue à la force de l'enchantement. Nos espoirs de découvrir le fort grandissaient donc avec le nombre des créatures.

Esprits des eaux

Au cours de mes premières années de service en tant que mercenaire, je me trouvais près de Tulbegh pour attendre une caravane qui partait vers Selgonte. Je faisais partie des nombreux enrôlés pour protéger la caravane des attaques sur la route de Rauthauvyr.

Le voyage lui-même se passa sans incident notable jusqu'à ce que nous atteignîmes le pont menant à Selgonte. Alors que nous le traversions, nous fûmes attaqués par un énorme serpent composé d'eau. Mis à part la forme d'un serpent pâle, il n'en avait aucune caractéristique. L'esprit des eaux se cabra fortement avant de s'abattre sur le pont. Il encercla fermement un de mes camarades et l'envoya dans l'eau. On put voir la bataille qui s'ensuivit juste sous la surface de l'eau. C'était comme si mon compagnon se battait contre un ennemi invisible. Même la surface de l'eau était étrangement calme. Mais quand nous vîmes le corps s'enfoncer, nous comprîmes que l'étrange serpent serait bientôt de retour, ce qui ne dura que quelques secondes.

Notre magicien jeta un sort et de la glace se forma autour de la créature. Nous étions soulagés, car nous pensions que c'en était fini de lui. Mais par malchance, il résista et s'avança doucement en direction du magicien, sa gueule gelée de faux serpent ouverte, prête à dévorer le mage. Fort heureusement, il se déplaça si lentement que le mage eut juste le temps de s'éclipser. Nous prîmes alors tous la fuite. L'esprit des eaux empêcha longtemps l'accès au pont, jusqu'à ce qu'un prêtre soit en mesure de le circonvenir. Je voulus savoir ce qu'un prêtre pourrait faire là où un mage avait échoué, mais le prêtre se contenta de purifier l'esprit des eaux, qui perdit instantanément sa forme.

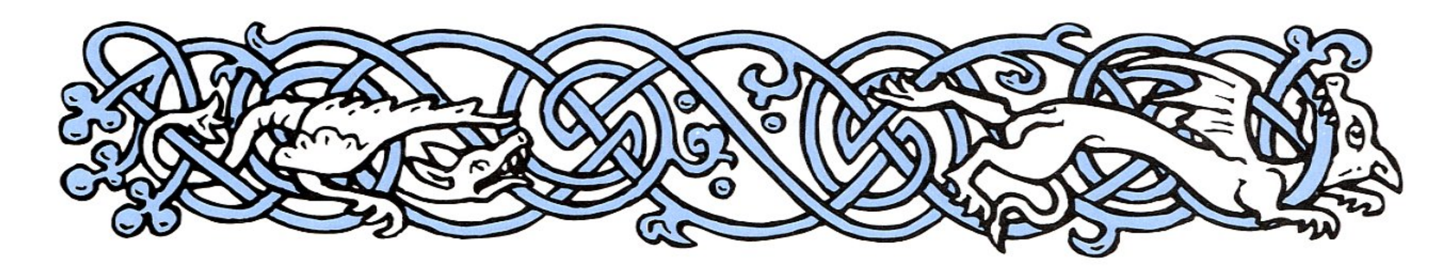
J'ai depuis entendu d'autres histoires à propos de l'esprit des eaux. Le plus déconcertant est que son apparition n'est précédée d'aucun signe annonciateur. Les formes magiques de détection sensibles aux créatures invisibles suggèrent uniquement une activité étrange sous la surface de l'eau, mais ne peuvent donner plus d'informations. L'esprit met un certain temps à se former, et c'est le moment de s'enfuir. Pourtant, il est suffisamment intelligent pour se former dans un endroit que la vue ne peut atteindre, de façon à pouvoir sauter facilement sur ses victimes. Aussi, une fois formé, l'esprit peut se déplacer sous l'eau et émerger en un endroit quelconque sans avoir à se reformer. À sa façon, il est capable de mener des attaques sournoises et d'esquiver les coups.

Hommes-crabes

Nous vivions depuis quelque temps non loin de la Sembie lorsque je fis la connaissance des artefacts des hommes-crabes.

Je trouvais ces objets extrêmement beaux et me demandais comment je pourrais en acquérir. Je souhaitais vivement en ramener quelques-uns au Cormyr, mais je ne pouvais tout simplement pas m'offrir un de ceux qui étaient en vente. Il me fallait donc en découvrir seul, mais la tâche n'était pas simple, car les tanières des hommes-crabes sont gardées secrètes par les quelques personnes qui ont pu les identifier. Elles servent d'entrepôt et font la fortune de ceux qui sont assez intelligents et assez rusés pour en extraire les trésors. J'avais d'autant moins de chances de dénicher seul une de ces tanières que je ne disposais que de bien maigres indices : je savais uniquement que les hommes-crabes laissent des petits tas ronds de sable et de boue près de leur tanière.



J'entrepris donc d'explorer du mieux possible les grottes sous-marines proches de la côte et je découvris bientôt que le terrain au sud du Valbalafre regorgeait de cavernes, dont la plupart renfermaient des créatures plutôt inhospitalières. Suivant mes intuitions, je disposai un lot de pièces d'argent près de certaines cavernes pour appâter les créatures, et mon stratagème réussit. Elles ne pouvaient simplement pas résister à ces objets brillants. Je suivis l'une d'elle qui emportait son trésor dans sa tanière. Je gagnai son repaire à la nage, et lui présentai une nouvelle poignée de pièces pour m'attirer ses faveurs. À l'exception d'un de ces hommes-crabes, tous eurent peur ou me témoignèrent leur hostilité, rechignant à traiter avec moi. L'un d'eux se montra cependant raisonnablement sympathique et me fit don d'une sculpture, que je possède toujours aujourd'hui.

Les hommes-crabes sont un groupe assez pacifique. Vivant entre eux, ils ne peuvent devenir une menace pour les habitants. Mais les hommes-crabes sont des créatures au goût savoureux et certains humains ont coutume de les chasser pour leur chair. Après avoir rencontré les hommes-crabes et observé leur mode de vie, je dois dire que je ne puis imaginer faire de l'un d'eux mon repas.

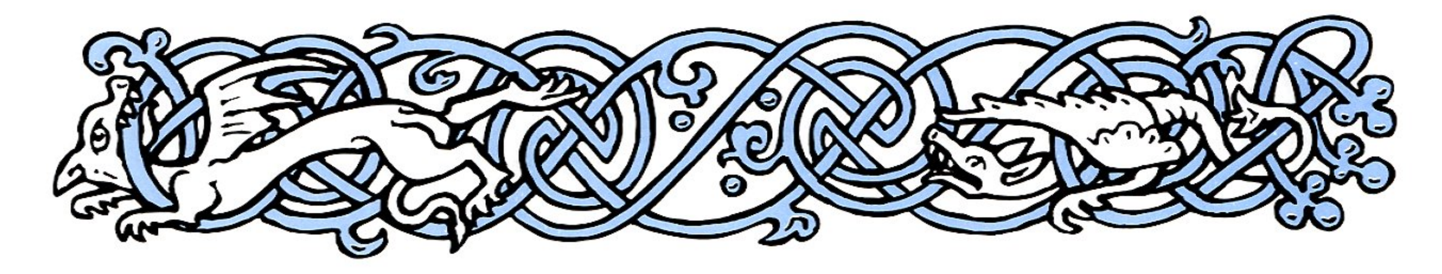
Hommes-lézards

J'avais entendu parler des hommes-lézards dans des histoires que mes parents me racontaient. Pour moi, ces créatures faisaient partie des sottises que l'on racontait au coin du feu, et rien de plus. Dans chacune des histoires, ces bêtes élisaient domicile dans les marais et rapportaient dans leurs tanières les corps des humains. Étant donné qu'il n'y a jamais eu d'étang à proximité de chez moi, je n'avais jamais vraiment réfléchi à l'existence de ces hommes-lézards.

Mais au cours de notre long périple sur la côte, j'ai eu bien des fois l'occasion de méditer sur ces êtres. Les histoires ne mentionnaient jamais que les hommes-lézards installaient leurs quartiers dans des cavernes sous-marines, le long des côtes, ce qu'ils font pourtant souvent. Leur endroit favori se trouve à l'extrême sud est des Cornes des Tempêtes.

Nous venions d'établir notre campement, après avoir longtemps marché dans la journée et même à la nuit tombante. Il était fort tard, quoi que je ne puisse vraiment dire l'heure. J'entendis alors le bruit de rochers qui dégringolaient dans l'eau, et je proposai aussitôt à Irovar de nous cacher derrière un affleurement.



Mon premier contact avec un homme-lézard se traduisit par le reflet de notre campement dans ses yeux jaunes. C'est ce que je vis en tout premier lieu. Ces yeux flottaient dans l'air, devant moi, comme deux perles brillantes qui me lançaient un regard furieux. Je pouvais également deviner l'eau qui ruisselait le long de son corps lisse. Je vis bientôt deux nouvelles paires d'yeux. Les hommes-lézards semblaient avoir compris combien nous étions et devaient avoir estimé que trois d'entre eux suffiraient à nous ramener dans leur tanière. La bataille s'acheva vite grâce à la magie d'Irovar. Je sortis indemne et les hommes-lézards furent dispersés.

Irovar regarda les monstres tombés au combat et fut capable d'en dire beaucoup sur eux. Les deux monstres portaient des bracelets de dents autour de leurs cuisses, ce qui, m'expliqua-t-elle, représentait l'insigne de leur tribu. Leurs habits étaient minables et négligés, même selon les standards des hommes-lézards.

On pouvait en conclure que les ressources de leur tribu étaient bien maigres. Leurs armes — des épieux — étaient très grossières et n'étaient guère plus élaborées que des gourdins surmontés d'une pierre. Irovar me dit qu'ils devaient manquer de main-d'œuvre puisqu'ils n'avaient envoyé que trois hommes pour nous capturer. Elle me dit aussi que si nous tentions de découvrir leur repaire sous-marin, il ne nous serait pas difficile de les en déloger. Elle me proposa un remède magique qui me permettrait de respirer sous l'eau, et j'acceptai d'envahir leur tanière. Je pensais que ce ne serait pas trop difficile, car elle se trouvait à proximité de notre campement. L'entrée de leur tanière était sous-marine, mais facile d'accès. En fait, la tribu était vraiment petite et ne comptait pas plus d'une douzaine de membres, dont la moitié étaient des guerriers. Malheureusement, la moitié de ces guerriers avaient les armes à la main. Pourtant, grâce à mes compétences et à la magie d'Irovar, nous les tuâmes relativement facilement.

Je commençais à regretter mon acte, car cela ressemblait plus à un massacre de notre part qu'à une bataille pour notre survie. Je m'en remis pourtant un peu lorsque je découvris dans leur cachette les objets amassés au fil de leurs attaques sur des campeurs le long de la côte. Je peux en conclure qu'ils avaient au moins attaqué une petite caravane, car plusieurs de ces objets ressemblaient fort à ce qui avait appartenu à un marchand : bouteilles d'épices, sacs de grains, petites chaînes, verroterie et tissus.

Il semble que les hommes-lézards n'avaient pas su quoi faire de ces objets ou qu'ils ne s'en soient pas préoccupés. Je découvris ainsi un fléau et une arbalète, qui n'avaient manifestement jamais été utilisés. Il y avait également beaucoup d'arêtes portant les marques de dents caractéristiques des hommes-lézards. Les hommes-lézards agrémentent manifestement leurs mets d'humains et de demi-humains par des poissons, probablement lorsqu'ils ne peuvent trouver assez de viande fraîche. Cette découverte me surpris, car je ne pensais pas que les hommes-lézards puissent manger des poissons.

Je pense qu'il peut y avoir d'autres hommes-lézards le long de ce littoral, mais que ce n'est pas là leur habitat favori, et que les hommes-lézards ne sont pas aussi menaçants qu'on veut bien le dire dans les histoires parlant du Marais de la Cuve ou le Grand Marécage. Irovar m'approuva, puis nous partîmes.

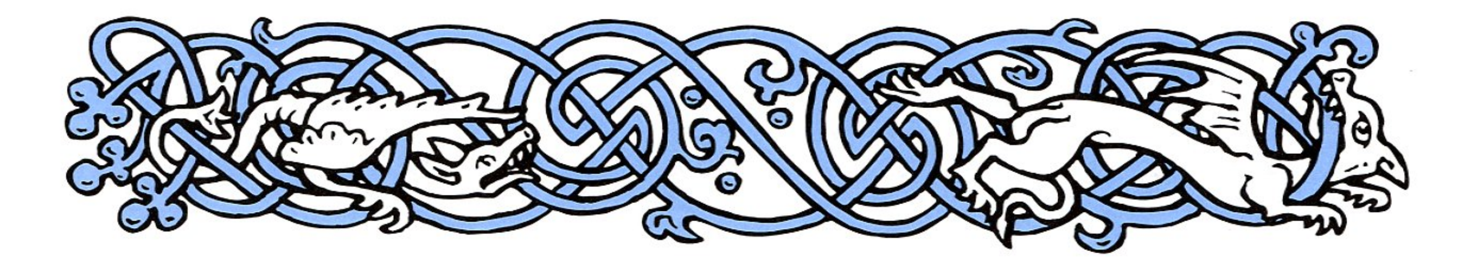
Hommes-poissons

Une communauté d'hommes-poissons vit dans les eaux qui bordent Yhaunne. J'ai moi-même vu cette communauté et je dois dire que c'est une chose assez agréable à observer. On attribuait à ces hommes-poissons une activité de piraterie près de Yhaunne. L'activité était essentiellement côtière et je l'imputais moi aussi à ces hommes-poissons. Beaucoup de témoignages rapportaient en effet des mouvements d'hommes-poissons parallèles aux attaques.

Après avoir passé un certain temps sur les côtes de Yhaunne, je découvris un couple d'hommes-poissons qui prenait un bain de soleil sur des rochers. Ils étaient jeunes et probablement naïfs. J'en profitai pour m'approcher. Aucun d'eux ne bougea. La femme connaissait le langage commun et nous échangeâmes quelques mots. J'appris alors que les hommes-poissons ne pouvaient se déplacer sur la terre ferme comme les créatures dotées de bras ou de jambes, mais qu'ils ne pouvaient que nager et se hisser sur les rochers. Pour se déplacer sur terre, les hommes-poissons se servent de leurs bras. Je leur racontai alors ce que les hommes colportaient à leur sujet et tous deux furent interloqués. À l'aide de mes deux nouveaux amis, de leur ressources et d'un peu de recherches, j'appris que certaines créatures menaient leurs propres attaques en se faisant passer pour des hommes-poissons afin que les soupçons ne se portent pas sur eux mais sur leurs pires ennemis. Il s'avère que ces créatures malhonnêtes sont des sahuagins, décrits par la suite dans cet ouvrage.

La communauté des hommes-poissons existe toujours et un petit groupe d'entre eux, mais qui sait se faire entendre, a émis le souhait de développer de meilleures relations avec les habitants de la surface. Ce groupe, au sein duquel on trouve surtout de jeunes hommes-poissons, tente de faire basculer la communauté en faveur de relations plus saines, dans un souci commercial essentiellement.



Les arguments les plus convaincants qu'ils avancent concernent la pêche et la défense. Les habitants de la surface, tout comme eux, vivent de la pêche et souhaitent donc mettre au clair leurs relations pour éviter qu'un groupe n'empiète sur le territoire de pêche de l'autre.

De même, les sahuagins représentent une menace pour ces deux communautés, puisqu'ils attaquent les convois en surface, les villages de pêcheurs, mais aussi parfois les bateaux de pêche et les hommes-poissons. Une coopération s'avérerait donc extrêmement bénéfique. Les hommes-poissons peuvent également tenter d'empêcher les attaques de pirates. Pour certains, ils feraient d'excellents espions du gouvernement de Sembie. Et si de telles relations de coopération devaient être mises en place, ce serait principalement avec la Sembie, puisque les hommes-poissons vivent essentiellement dans ses eaux territoriales.

Kelpies

J'étais chargé de partir à la recherche d'un membre de mon équipage qui ne rentrait pas. Il était parti rendre visite à sa belle, qui résidait dans une ville non loin de notre poste, près de la Wiverne.

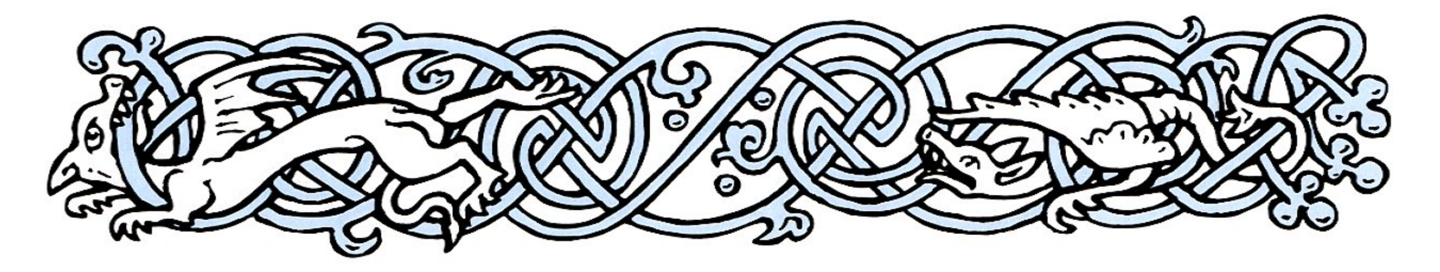
Je marchais donc le long de la côte, qui était plutôt rocailleuse, en essayant de suivre ses traces. Je pensais le trouver dans le village de sa bien-aimée, quand je le découvris allongé sur le dos, poussé par le ressac contre la plage rocheuse. Je courus vers lui, espérant qu'il respirait encore. Mais je pus rapidement me rendre compte qu'il s'était noyé.

Son corps était recouvert d'étranges algues que je ne connaissais pas. Elles étaient vertes, mais les filaments avaient une forme étrange. Elles se composaient en fait principalement de bandes plates sans traits marqués, étrangement grossières.

J'examinai les abords de l'endroit où j'avais découvert le corps et remarquai un groupe d'algues de même type. À la lumière, ces algues étaient particulièrement belles. Elles étaient si impressionnantes que j'en eus le tournis pendant quelques instants. J'eus une brève vision de l'amie de mon camarade juste sous l'eau, enchevêtrée dans les algues. Il me vint alors à l'esprit que je venais de rencontrer une kelpie, une algue intelligente et enchantée, qui revêt les formes d'une femme pour charmer les hommes et les tuer.

Horrifié, je fis un bond en arrière, réalisant que je venais d'échapper à l'enchantement. Je retournai vers le corps



pour savoir pourquoi il n'avait pas été englouti comme les autres victimes des kelpies.

Je remarquai alors qu'il tenait fermement dans sa main une brindille de baies de l'ermite, une plante qui pousse autour du Bois de l'Ermite. Cette herbe à l'arôme des plus agréables est symboliquement offerte aux amoureux en signe d'affection. Je réalisai avec tristesse que mon camarade charmé avait offert à la kelpie la même brindille que son amie lui avait offerte. Il semble que l'arôme de cette brindille ait suffisamment repoussé la kelpie pour laisser mon camarade repartir. Mais il était déjà trop tard.

On reconnaît la baie de l'ermite à sa couleur jaune et aux petits traits bleus qui la recouvrent. Prenez soin d'en garder toujours une en main lorsque vous vous promenez près de la Wiverne.

Kuo-toas

Cette race d'hommes-poissons constitue une menace pour de nombreuses créatures, et voue une haine féroce aux drows, aux flagelleurs mentaux et aux hommes particulièrement.

Cette animosité envers les hommes remonte à des générations et existait bien avant toute trace écrite. On pense que jadis, il existait une race terrienne de kuo-toas, mais que ceux-ci ont été chassés vers la mer par de grandes campagnes militaires successives. Il existe également d'autres théories qui justifient cette haine envers les humains. On parle de primes versées en récompense de vendettas menées contre les kuo-toas qui cherchaient des esclaves, ou d'attaques de kuo-toas contre les humains qui n'adoraient pas leur dieu. On a tant et tant répété ces raisons que les vraies origines du ressentiment se sont peut-être perdues. Mais quelles que soient les vraies raisons, leur haine est bien réelle et ne semble pas prête à s'apaiser.

Les kuo-toas vivent exclusivement sous terre. Ils craignent tellement les rayons du soleil que les occasions de les apercevoir en plein jour sont extrêmement rares.

Les kuo-toas, tout comme les humains, pratiquent l'esclavage. Mais à la différence des humains, l'esclavage fait partie intégrante de leur culture. Alors que l'esclavage est absolument illégal en Cormyr et dans les parties de la Sembie que je connais, les esclaves sont pour les kuo-toas indispensables à la vie. Certains érudits estiment que leur population compte 25% d'esclaves. Cette proportion est énorme et extrêmement révélatrice. Cela explique d'une part que les raids des kuo-toas pour obtenir de nouveaux esclaves soient une activité constante et indique d'autre part qu'ils doivent exercer un contrôle important sur leurs esclaves pour qu'ils restent aussi nombreux.

On pourrait penser que 25% d'une population liguée dans une cause commune devrait suffire à mener une révolte — ou au moins à garantir l'évasion de bon nombre d'entre eux. Mais il semble que les kuo-toas aient une véritable emprise sur eux. Peut-être sont-ils seulement d'excellents maîtres, doués d'une expérience qui leur permette d'éviter toutes sortes de rébellions organisées. D'autres savants soupçonnent les kuo-toas de sécréter une substance qui, à la longue, affecte le cerveau et rend l'esclave docile et faible. Ceux qui restent en compagnie des kuo-toas supportent l'influence constante de leur bile. Cette même substance ne facilite bien entendu pas la capture de ces créatures.

Sachant que les kuo-toas recherchent sans cesse de nouveaux esclaves et qu'ils craignent particulièrement la lumière du jour, il est évident qu'on les rencontre le plus souvent la nuit — de préférence près des routes qui longent la côte non loin de leurs repaires. Par chance, les routes du Cormyr et de la Sembie les plus fréquentées se trouvent trop dans les terres pour que les kuo-toas les empruntent. Ils effectuent par contre des attaques de nuit dans les villages et les villes qui bordent le littoral, ainsi que sur les routes reliant ces villes, routes qui ne sont en général pas répertoriées sur les cartes.

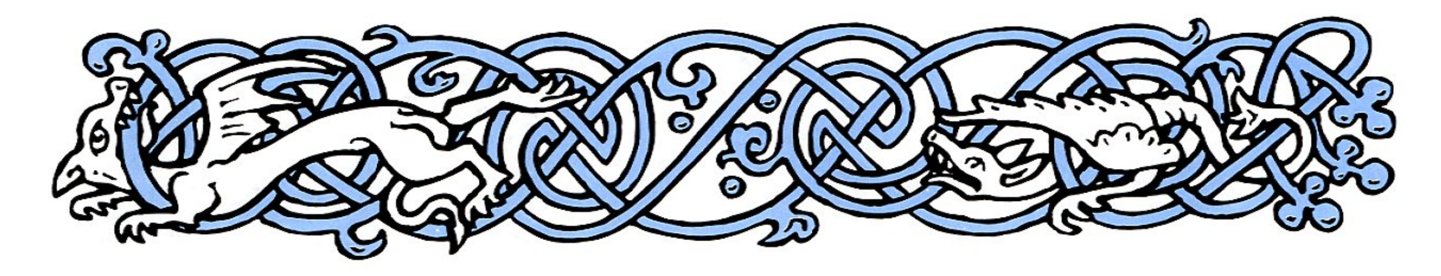
Les attaques des kuo-toas sont organisées et menées de main de maître. Les créatures n'attaquent que dans un but précis. Si le but consiste à capturer des esclaves, ils s'efforcent d'entraîner de force le plus grand nombre de personnes possibles en un temps record. S'ils attaquent pour tuer, ils font preuve d'une incroyable férocité, que je n'ai que rarement vue chez d'autres créatures.

Les repaires des hommes-poissons se trouvent exclusivement dans des cavernes souterraines, mais on ne dispose pas d'assez d'informations pour dire si ces cavernes sont aérées. Certains repaires semblent totalement submergés, d'autres ne le sont que partiellement, et d'autres encore sont à sec. Je peux citer quatre repaires de kuo-toas sur la côte qui va du Cormyr à la Sembie. Ils sont assez petits et deux d'entre eux ont depuis peu été évacués. Je ne sais ce qu'il en est des deux autres, mais j'ai entendu dire que l'un d'entre eux, situé près de Selgonte, s'est développé dernièrement et représente aujourd'hui une menace d'autant plus grande.

Les kuo-toas vivent également dans les cavernes et réseaux reliant la mer à la montagne. Si quelqu'un devait explorer l'un des quatre repaires que je viens de mentionner, je pense qu'il se trouverait confronté à un





merveilleux complexe et à un immense réseau de tunnels et de cavernes grouillant de bêtes immondes.

À Selgonte, on tente de reproduire la mystérieuse colle que le kuo-toa utilise sur ses boucliers. Cette colle est assez forte pour que les armes adhèrent fermement à eux au cours d'un combat. Un homme sur quatre se retrouve désarmé, ce qui favorise évidemment le kuo-toa. Tous les efforts pour dupliquer cette colle se sont jusqu'à présent révélés vains. On est parvenu à reproduire la force de la colle, mais la substance sèche si rapidement qu'elle ne peut en pratique être utilisée : elle se transforme en un bloc solide en quelques minutes à peine.

Il s'avère cependant que ce travail n'a pas été inutile. La colle est utilisée pour retenir les prisonniers réticents. Il suffit d'un peu de colle pour assagir le forçat auquel on aura demandé de joindre les mains. On pense aussi que cette colle pourrait servir aux forgerons, qui gagneraient du temps et pourraient alors recréer d'autres objets plus utiles que des menottes, des armes par exemple. Mais un problème persiste : on ne sait toujours pas comment dissoudre la colle une fois qu'elle a pris.

Lacédons

En voyageant sur la côte du Lac des Dragons, il est possible de voir des naufrages causés par les pirates, les monstres et le temps déchaîné. Tous ces navires échoués, lorsqu'ils ne sont pas récupérés par les compagnies marchandes ou détruits par les éléments, servent d'habitation à différents animaux et plantes marines qui se nourrissent du bois, s'y attachent, ou encore se nichent dans les anfractuosités des bateaux.

D'autres créatures recherchent les navires échoués car elles mangent les cadavres gisant dans les coques. C'est le repaire du lacédon, pendant marin de la goule. Vous ne pouvez trouver créature marine plus répugnante. Le lacédon est laid, monstrueux, et dégage une odeur fétide. Il exhibe un corps boursouflé aux couleurs dures et hideuses, aux yeux féroces… Les cauchemars où ils apparaissent sont ceux dont je garde le souvenir le plus vivace.

On a souvent fait appel à mes talents lors d'attaques de goules sur des villages proches de la côte. Si une épave est rejetée sur le rivage à proximité d'un cimetière, vous pouvez être certain que ces goules flairent immédiatement la mort fraîche et sortent de leur repaire pour monter à bord. La promesse de chair stimule les goules — le festin peut commencer moins d'une heure avant que le navire n'ait atteint la côte. Les marins qui ne sont pas entièrement dévorés deviennent eux-mêmes lacédons.

Ces goules, après avoir dévoré l'équipage et les officiers, ne trouvent plus aucun intérêt à l'épave, et se tournent vers la prochaine source de nourriture qu'ils trouvent. Je ne comprends pas comment elles sont capables de repérer si facilement l'emplacement de cadavres à des kilomètres à la ronde. Le sang — ou l'âme — doit exercer un magnétisme qui pousse les lacédons à des scènes morbides. Je les soupçonne de posséder des narines entièrement adaptées pour détecter la mort ou un désastre quelconque pour localiser leurs victimes en un temps record. En cela, ils sont plus terribles que les vautours.

Les lacédons se nourrissent également de grands poissons, mais, vivant dans les épaves près de la côte, ils doivent se retourner vers de nouvelles sources de nourriture lorsque les poissons viennent à manquer.

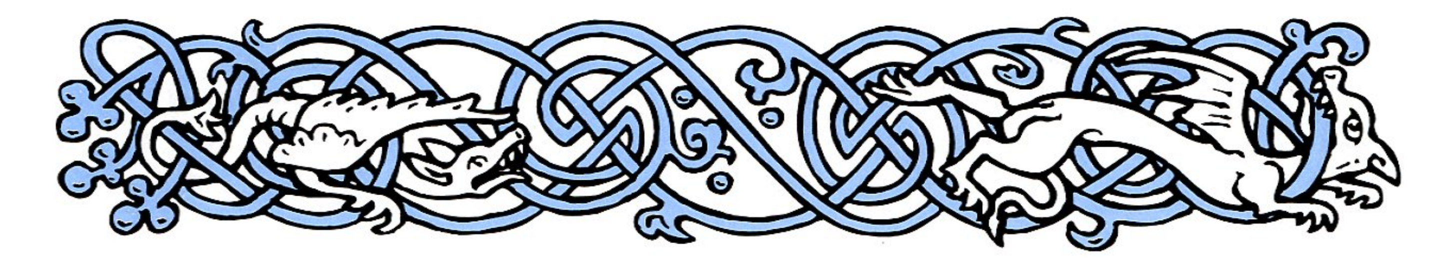
Lorsque les goules deviennent une menace pour les villageois, mon équipe et moi-même sommes appelés pour repousser ces misérables créatures. Je dois mon expérience aux attaques que j'ai effectuées directement dans les repaires des lacédons.

Nous attaquons toujours le matin pour que la lumière du jour nous soit favorable. Les goules se trouvent toujours sur les ponts inférieurs, à l'abri du jour et dans des endroits relativement frais. Les goules endormies sont facilement identifiables à l'odeur nauséabonde que leurs corps dégagent dans l'eau — particulièrement si les lacédons dorment en eau calme. On peut alors remarquer le film gluant et répugnant qui se colle à la surface et s'écoule des fenêtres et ouvertures de rames des navires à plusieurs ponts. Mais attention : il est impératif d'observer le sens du courant pour ne pas faire fausse route en pensant que toutes les goules sont concentrées sur un côté du navire sous prétexte que le film visqueux est plus important du côté en question.

La plupart des goules n'aiment pas dormir sous l'eau. Leurs âmes de morts-vivants se sentent peut-être mieux à l'air libre que sous la surface de l'eau. Ainsi, ces goules ne sortent au besoin que leur nez. Cette caractéristique nous a parfois permis d'approcher les lacédons depuis le dessous de l'épave, par l'eau. Une bataille sous-marine n'est pas extrêmement difficile, même si cela n'est pas non plus tout à fait simple, car les lacédons — à la différence des goules normales vivant sur terre — sont adeptes des batailles dans la saumure, et peuvent rester sous l'eau pendant toute la durée de la mêlée.

Certains lacédons ne dormant jamais sous l'eau, ils ont tendance à se regrouper dans tout espace libre situé au-dessus de l'eau, à l'ombre. Cela représente à la fois un avantage et un inconvénient pour qui tente de débarrasser



une épave des goules. Étant rassemblés, il leur est plus difficile de répondre à une menace, dans la mesure où leur mobilité est extrêmement réduite. Cependant, leur concentration est telle qu'ouvrir une porte ou un conteneur peut causer un choc à l'explorateur non averti. Voir deux lacédons jaillir d'une cabine de cuisine ou d'un coffre n'est pas particulièrement agréable, et je vous le dis en connaissance de cause.

Une fois éveillés, les lacédons mènent une lutte sans merci. Ils n'hésitent pas à affronter la lumière du jour, et si le soleil leur nuit énormément, il ne leur cause apparemment aucune blessure physique.

Comme les goules, les lacédons attaquent en bandes. Ils sont particulièrement féroces et rusés si vous les attaquez dans leur repaire. Ils connaissent bien entendu l'épave dans ses moindres recoins et tirent profit d'avantages tactiques. J'ai même vu des lacédons près de la Wiverne attirer leurs poursuivants dans des dédales d'épaves jusqu'à ce qu'ils se perdent, puis leur sauter dessus par derrière.

Pour tuer les lacédons, procédez comme pour les autres goules. Ils ne présentent heureusement pas de particularités qui les rendraient plus menaçants encore que les goules normales.

Les lacédons, lorsqu'ils viennent à terre à la recherche de nourriture, ne s'éloignent jamais des voies navigables. Ils semblent très attachés à l'eau, au point de dévier de leur route pour rester constamment en contact avec. Il arrive pourtant que l'attrait de chair fraîche les emmène loin de leur point d'eau.

Lorsqu'ils remontent une rivière, les lacédons se déplacent en file. Mais à la différence des autres morts-vivants, ils sont très bruyants. Ils avancent toujours en s'ébattant dans l'eau, sans imaginer de ruse. Mais ils savent aussi rester calmes dès qu'ils souhaitent surprendre les êtres vivants qu'ils croisent.

Lorsque l'odeur des morts attise leurs narines, ils se dirigent vers leurs proies en ligne droite, quel que soit le terrain à traverser pour y parvenir. Ils espèrent ainsi atteindre leurs proies et revenir aussi vite que possible vers l'eau. Les lacédons ne s'éloigneront que rarement d'un cours d'eau. S'ils trouvent des corps dans un cimetière près d'un lac, ils abandonneront leur épave pour élire domicile dans le lac. Ne possédant rien, ils n'hésitent pas à changer de résidence.

Une chose encore à propos des lacédons. C'est peut-être parce qu'ils furent autrefois marins qu'ils continuent de se rassembler même après leur mort. Ils sont capables de résister aux illusions, aux pièges et aux terrains qui mettent à rude épreuve le sens de l'équilibre d'une personne. Ils peuvent aussi grimper à la corde à une vitesse fulgurante.

Locathahs

Ces créatures poissons ressemblent aux kuo-toas à bien des égards. Leur physique présente des similitudes (encore que la couleur de leurs écailles diffère) et leurs repaires se trouvent à peu près dans les mêmes lieux. Il n'y a pourtant que peu de chances de surprendre des locathahs dans une caverne éloignée du rivage, car ceux-ci préfèrent rester aussi près de l'eau que possible.

Leur principale distinction avec les kuo-toas concerne leur philosophie, leur style et leurs aptitudes à l'attaque. Ils ne se battront à mort que si aucun autre choix ne s'offre à eux. Sages tacticiens, ils tentent de tourner toute situation à leur avantage. Pourtant, ils ne possèdent pas d'arme naturelle — dents, griffes — et doivent donc se procurer des objets de défense ou d'attaque d'une toute autre façon.

Étant dépourvus de moyens de défense, ils doivent battre en retraite dès qu'ils perdent les armes dont ils disposent. C'est la raison pour laquelle les locathahs sont en général armés jusqu'aux dents.

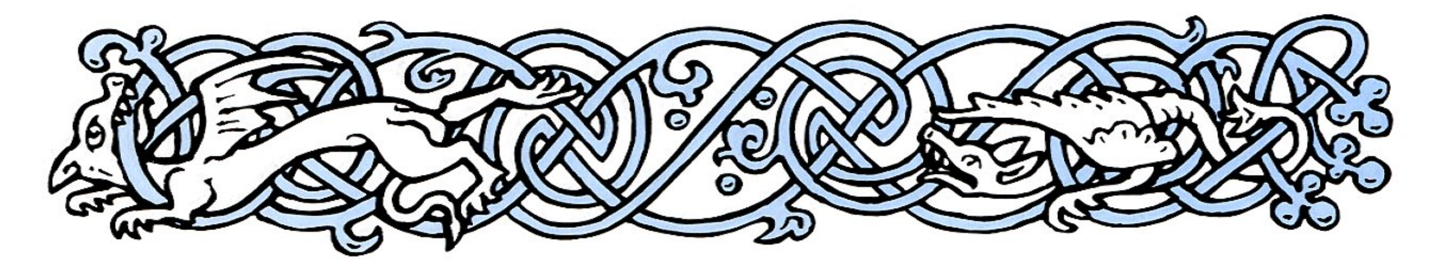
Les locathahs n'engagent le combat que si l'adversaire joue à armes égales. Lors de telles rencontres pourtant, ils lutteront corps à corps avec leurs adversaires, technique dont ils sont particulièrement friands. Si vous êtes attaqué sous l'eau, vous aurez bien des difficultés à vous en sortir, car les locathahs sont de fervents lutteurs. Seule une personne ayant recours à la magie pour contrer la force de l'eau pourra espérer quitter saine et sauve cet environnement hostile.

Une autre différence entre le locathah et le kuo-toa est que le locathah ne peut vivre sur terre. Son corps est habitué à flotter dans l'eau et il est incapable de respirer pendant un temps prolongé sur la terre ferme. Son apparence physique le rend également inapte à s'occuper de problèmes terrestres. Dans le même temps, il s'arrange pour que le monde qui vit en surface ne vienne pas empiéter sur son territoire.

Une petite tribu de locathahs fut un jour contrainte de quitter Saerloune car la navigation grandissante sur cette zone compromettait sa source de nourriture. Cette menace entraîna la colère des locathahs, qui sabotèrent plusieurs navires en représailles. Mais les habitants de la surface finirent par l'emporter et les locathahs durent chercher un nouveau lieu de résidence.

Je ne sais ce qu'il est advenu de cette tribu. Mais je sais que leur tanière a été prise d'assaut par les kuo-toas. Cet incident montre à quel point il est préférable de calmer les locathahs plutôt que de les mécontenter et d'attiser leur colère. Quoique je n'aie pas encore eu vent d'attaques de



kuo-toas, ils fomentent certainement quelque assaut pour se procurer de nouveaux esclaves.

J'ai souvent entendu dire que les kuo-toas étaient encouragés par une autre créature marine à occuper les repaires des locathahs, mais je ne pense pas que cette hypothèse soit fondée dans la mesure où les kuo-toas n'ont besoin d'aucun encouragement pour se rapprocher le plus possible des installations humaines.

Certains locathahs tissent des relations plus avantageuses avec les habitants de la surface. Des tribus sont parvenues à imposer des droits à quiconque arpente les eaux revendiquées par les locathahs. Cette technique marche évidemment mieux quand les locathahs sont à même de causer bien des problèmes aux navires. Mais on ne peut dire que cette pratique ait porté ses fruits près des grandes villes, comme Saerloune ; c'est pourquoi il y a peu de chance de trouver des repaires de locathahs près d'une métropole.

Les locathahs, bien que vivant dans l'eau, sont disposés à faire du commerce. Leur industrie et leur technologie sont plutôt limitées et ils fabriquent essentiellement des armes. Mais ils sont aussi adeptes de bijoux à la mode et d'artisanat, et les objets qu'ils confectionnent sont assez beaux pour qu'ils en demandent un prix élevé ou pour qu'ils servent de monnaie afin de se procurer les matériaux qu'ils ne peuvent fabriquer seuls.

Bien entendu, les locathahs pillent les navires coulés pour rapporter des objets précieux, mais ils n'osent pas les revendre. Si vous souhaitez acheter des objets fabriqués par les locathahs, il vaut mieux savoir déceler la contrefaçon. Dans un marché de Saerloune, un marchand tentait de vendre des bijoux de locathahs, confectionnés à partir de vulgaires coquillages pouvant être ramassés sur n'importe quelle plage.

Pour découvrir la supercherie, il convient d'avoir un œil averti, du bon sens et un peu d'expérience. Les locathahs utilisent des coquillages qu'ils ramassent en profondeur. Pour voir s'il s'agit de faux, il suffit de faire un tour sur la plage la plus proche de l'échoppe du vendeur. Un bijou de locathah n'est jamais fabriqué avec des coquillages ramassés sur la plage ou dans une mer peu profonde.

Loups de mer

J'arpentai la plage avec deux de mes camarades, car on nous avait rapporté des activités pirates dans la région. Nous surveillions donc les navires et les chalutiers qui s'approchaient du rivage, et il nous était facile de les distinguer car la lune était pleine.

C'est alors que nous repérâmes un groupe d'hommes nus étendus sur la plage devant nous. Pensant qu'il s'agissait d'un piège tendu par les pirates, nous approchâmes avec maintes précautions. C'était certes un piège, mais ce qui nous arriva ne ressemblait en rien à ce que nous avions imaginé.

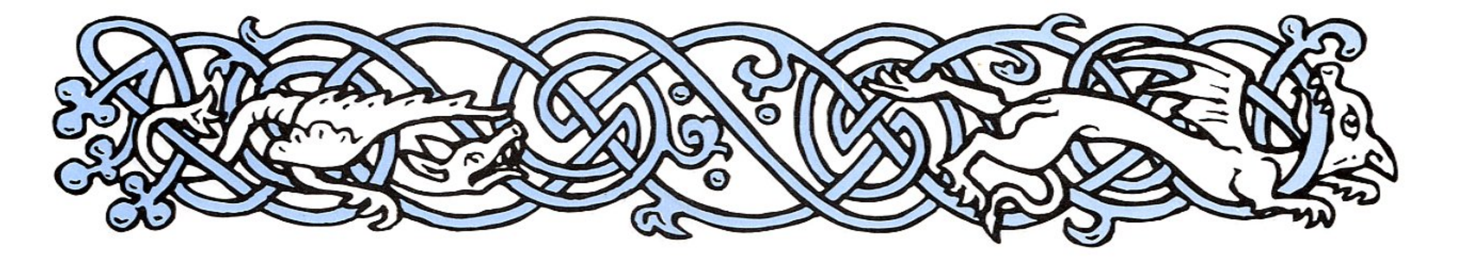
Les hommes changèrent de forme devant nous. Leurs corps se rétrécirent et enflèrent, et avant de comprendre ce qui nous arrivait, nous fûmes encerclés par cinq loups de mer lycanthropes. Ils chargèrent, se déplaçant sur le sable en utilisant leurs nageoires avant pourvues de griffes extrêmement puissantes. Ils se jetèrent vraiment sur nous, leurs gueules de loup ouvertes laissant apparaître deux rangées de dents acérées.

Un de mes camarades fut attaqué par deux d'entre eux. L'autre s'élança vers la mer — erreur fatale ! Quant à moi, je m'enfuis à toutes jambes en direction de la forêt, espérant qu'ils auraient des difficultés pour me suivre.

Je n'ai jamais su ce qu'il advint de mes deux camarades, car personne n'a pu retrouver leurs corps. Celui qui a voulu gagner la mer a dû être tué rapidement, car la force des loups de mer redouble dans l'eau.

La forêt se révéla en fait trop difficile à traverser pour mes poursuivants. Les ronces se prenaient dans leur peau et la lacéraient, et leurs nageoires ne leur permettaient pas de traverser les buissons. Ils s'arrêtèrent en fait après avoir fait quelques pas dans la forêt. Je savais que j'étais sauvé, mais je voulais savoir ce qu'ils allaient faire avant de continuer mon chemin. Je pensais qu'ils attendraient peut-être que je leur révèle ma cachette, c'est pourquoi je restais parfaitement silencieux. Je n'eus en fait aucun mal, car ce que je vis alors me glaça le sang et me cloua sur place. Ils rétrécirent, se roulèrent sur le sol et commencèrent à émettre des grognements très graves. J'entendis comme un énorme vomissement de malade et une cascade de fluide qui se répandait sur le sol. Leurs corps tremblaient et se convulsaient, se déchirant dans les taillis. À la lumière de la lune, je ne distinguais qu'à peine ces formes tremblantes et grondantes qui frissonnaient dans les buissons. Soudain, plus un bruit. Quelques secondes après, ils avaient repris une apparence humaine et je distinguais leurs corps nus au clair de lune. Ils se tenaient debout, mais semblaient parfaitement désorientés. J'en profitai pour m'enfoncer plus avant dans la forêt, et les attendre en haut d'un arbre. Lorsqu'ils reprirent leurs esprits, ils se lancèrent à ma poursuite. L'un d'eux passa sous moi sans savoir que j'étais au-dessus (j'eus alors la chance de constater qu'ils n'avaient pas d'aussi bons pouvoirs sous leur forme humaine). Je descendis de l'arbre et abattis mon épée sur sa tête aussi fort









que je le pus. À ma grande surprise, il mourut rapidement. J'avais entendu dire que les loups-garous étaient immunisés — même sous forme humaine — aux armes communes. Je pensais en fait que mon arme aurait agi comme un gourdin et aurait assommé la bête, me laissant le temps de prendre la fuite. Je n'imaginais pas que mon épée fut capable de trancher la fourrure enchantée.

L'autre lycanthrope entendit les cris de son camarade mourant et se dirigea vers moi en courant. Je tins bon et nous nous observâmes avec une extrême férocité. Mon sang bouillait et le lycanthrope était animé par le désir de venger son camarade. Même sous forme humaine, il possède des mâchoires redoutables et des griffes acérées qui transmettent, j'en suis sûr, la lycanthropie. J'usai alors de ruse, me retournai rapidement et lui envoyai mon épée dans le ventre.

Lorsque le jour suivant je partis à la recherche de mes camarades (une quête qui s'avéra vaine), je remarquai qu'il ne restait plus trace du combat de la veille, mis à part ça et là des branches cassées. J'imaginais au moins découvrir des traces de sang à l'endroit où mon premier camarade avait été attaqué, mais il n'y avait rien. Je pense en fait que les loups de mer sont retournés sur les lieux avant l'aurore, ont emporté les corps vers la mer et ont effacé toute trace. Ils voulaient sûrement ne pas attirer l'attention, et le fait d'emporter les preuves de cette attaque nocturne était une bonne façon de couvrir leurs traces. Quand au sang, il a dû se désintégrer à la faveur du soleil.

Personne ne peut dire le nombre de loups de mer existants. Ils attaquent rapidement et se retirent très vite, mais ils semblent résolus à détruire tout ce avec quoi ils entrent en contact. Notre seul avantage réside dans le fait que leurs armes préférées sont inefficaces contre les nôtres.

Maigrichons

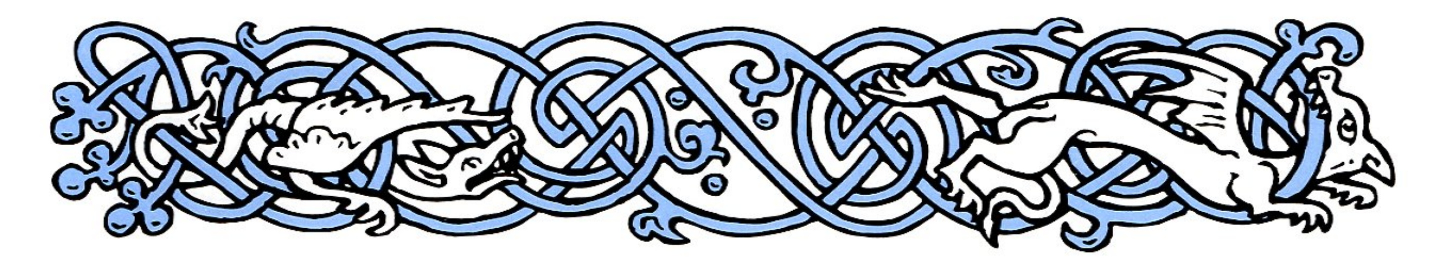
Deux variétés de ce type de troll menacent la côte : celle d'eau douce et celle d'eau salée. Les trolls d'eau douce sont appelés maigrichons (ou trolls de rivière), les autres sont appelés maigrichons de mer (ou parfois trolls de mer).

Les maigrichons sont des créatures dangereuses et sournoises qui se nourrissent de chair fraîche. Quoi que doués de peu d'intelligence, ce sont des chasseurs très malins et certains sont même capables de jeter des sorts. Les trolls de rivière ont tendance à fréquenter une région particulière pour y semer la terreur. Ils se cachent en groupe et tendent des embuscades depuis des endroits retirés.

On fit appel aux Dragons Pourpres pour débarrasser le Pont de Calantar, situé sur l'Étoilée au Cormyr, car les







maigrichons lançaient des embuscades et attaquaient les voyageurs en bande, les tuant pratiquement tous.

Les maigrichons sont adroits et vicieux, et attaquent rapidement et habilement. Nous avions repoussé de nombreux assauts et avions même commencé à camper à chaque extrémité du pont pour protéger les voyageurs. Ils s'en prirent alors à nos camps, mais nous parvînmes à les repousser et ils finirent par quitter le pont.

Le calme semblait revenu, jusqu'à ce que l'on apprenne que les attaques se multipliaient en amont et en aval de la rivière. Les maigrichons avaient simplement changé de territoire de chasse.

Nous nous efforçâmes alors de mener des attaques massives afin de nous débarrasser définitivement de ces trolls. Je pris moi-même part à six batailles, et nous parvînmes à en gagner trois, de peu il faut le dire et uniquement car nous étions beaucoup plus nombreux que nos ennemis. La campagne fut cependant couronnée de succès. Il faut dire que le maigrichon, une fois dans l'eau, est capable de cicatriser ses blessures en un instant. Notre stratégie consistait donc à éloigner les maigrichons de l'eau, ce que nous fîmes en utilisant de la viande fraîche. Les maigrichons, alors incapables de cicatriser leurs blessures, furent tués en grand nombre, les survivants s'éloignant vers la rivière. Lorsque toutes les unités commencèrent à utiliser cette technique, notre supériorité numérique perdit de son importance et il faut dire que la marée nous fut favorable. Les attaques se poursuivirent sur la rivière et même sur le pont, mais le châtiment fut chaque fois rapide. Car si les attaques des maigrichons sont finement menées, ceux-ci ont la mémoire courte et apprennent peu sur le long terme.

Les trolls de mer sont en revanche beaucoup plus inquiétants. Ils mènent des attaques massives et terriblement meurtrières contre les navires. On n'a pas encore trouvé comment gagner systématiquement contre ces créatures. Il est impossible de détourner leur attention par de la viande fraîche, car ils attaquent en groupes de dix et cela coûterait trop cher. En outre, ils ne sont pas attirés par n'importe quelle viande et ils la recherchent en grande quantité. Ils attaquent sans prévenir et sont assez intelligents pour ne pas assaillir le même endroit plus de deux ou trois fois.

Ils envahissent le pont du navire, tuent autant de marins que possible et emportent les autres pour les manger ultérieurement. Les maigrichons marins attaqueront le même dock ou la même baie une ou deux fois encore, puis se déplaceront de 70 kilomètres environ avant de lancer une nouvelle offensive.

À ma connaissance, seul un groupe itinérant de maigrichons a terrorisé la côte. Les attaques commencèrent à Marsembre, puis se poursuivirent vers l'est dans chaque ville côtière, jusqu'à Tulbegh. À Tulbegh, on avait eu le temps de réunir assez de soldats, de marins et de magiciens pour non seulement repousser les maigrichons, mais aussi en tuer assez pour que ce groupe ne soit plus une menace. Cela ne se fit pas sans mal et prit plusieurs mois. Ce n'est que vers Saerloune que nous réalisâmes le rapport entre ces attaques, et ce n'est qu'à Tulbegh qu'il fut possible de réunir un nombre de combattants assez important et organisé.

Il faut savoir que si les trolls de rivière et de mer sont intellectuellement lents, ils s'adaptent facilement et tentent constamment de nouvelles méthodes.

D'aucuns oublient trop souvent que les trolls se régénèrent, ce qui est particulièrement inquiétant. La plupart des combattants s'appliquent à tuer les trolls mais négligent de brûler les corps ou alors oublient que la régénération peut être assez rapide pour que la mêlée se poursuive au-delà de l'endurance de leurs adversaires. On oublie souvent ces faits, même parmi les Dragons Pourpres. À moins que les patrouilles ne soient assez sérieuses en faisant leur devoir, beaucoup de marins et de pêcheurs mourront encore avant que nous ne puissions agir. Si vous découvrez ne serait-ce qu'une trace de troll, concentrez immédiatement vos efforts pour le traquer et le détruire au plus vite.

Nagas aquatiques

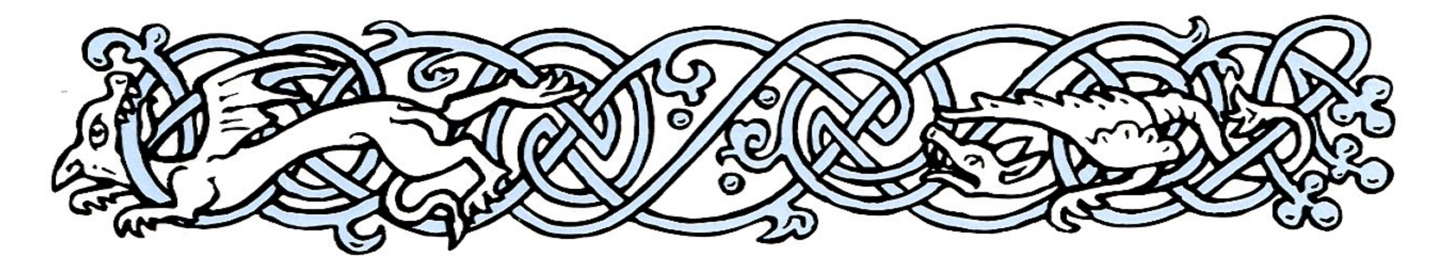
Notre expédition visant à remonter le fleuve dura quelques jours. Bizarrement, le fleuve devenait plus large à mesure que nous avancions. Il se séparait souvent, mais nous suivions manifestement le cours d'un bras menant au fleuve.

Nous atteignîmes finalement notre objectif, le fort, petite structure en ruine, prête à s'effondrer, traversée par la rivière que nous venions d'emprunter.

Nous contemplions le fort lorsqu'un long et joli serpent vert émeraude descendit le fleuve à notre rencontre. Irovar se cacha plus rapidement que moi. En effet, j'étais captivé par les écailles somptueuses qui dansaient et brillaient au soleil juste sous l'eau. Lorsque le serpent sortit de l'eau et nous fit face, je sus immédiatement qu'il s'agissait d'un naga aquatique. Je pensai qu'il gardait le fort et qu'il n'était sorti que pour nous déloger. Je ne savais pas du tout à quoi m'attendre de la part de cette créature de légende, belle et terriblement meurtrière.

La voie douce d'Irovar évita toute hostilité. Nous discutâmes pendant un moment. Le naga, dont je ne pus



jamais déterminer le sexe, semblait plutôt décidé à nous parler calmement qu'à nous tuer. Il avait deviné qu'Irovar était mage et connaissait l'objet de sa visite, ce qui ne semblait pas le déranger, et ce qui ravit Irovar.

Le naga avait passé sa vie dans le fort et était en fait l'animal domestique du magicien qui l'avait construit.

Cette rencontre m'a appris qu'il était possible de traiter raisonnablement avec un naga. Et dieu sait combien cela vaut la peine de gagner la confiance de créatures gardiennes tel le naga.

Néréides

La néréide, créature d'eau surprenante, constitue une menace pour les hommes qui parcourent le littoral de la Mer des Étoiles Déchues. À ce que je sache, la néréide est informe jusqu'à ce qu'elle apparaisse à l'air sous la forme d'une ravissante femme. Les hommes deviennent alors esclaves de sa beauté et succombent assurément. Cet attrait est si impressionnant qu'aucun homme n'est capable de faire du mal à une néréide.

Les femmes, par contre, ne sont pas sensibles à ses charmes. On dit que la néréide tente de revêtir l'apparence d'un beau jeune homme en présence d'une femme, mais que les femmes sont facilement capables de découvrir la supercherie. Ce phénomène a retenu l'attention des Dragons Pourpres et de moi-même, et c'est pourquoi nous nous sommes intéressés à un petit village côtier situé à l'est de Marsembre.

Le fils du maire du village était sous le charme d'une néréide. Il racontait qu'il avait embrassé la néréide et éprouvé alors un plaisir plus intense que tout ce à quoi il avait pu rêver jusqu'alors. Il disait aussi qu'il avait échappé à ses griffes car ils étaient tombés amoureux l'un de l'autre, et qu'il serait bientôt transformé en une créature capable de suivre la néréide partout où le destin les mènerait. Le maire essaya de raisonner son fils, en vain. Il le suivit alors sur la côte, mais fut lui aussi touché par le sort jeté par la néréide. La femme du maire, désespérée, fit appel aux Dragons Pourpres pour qu'ils tentent de sauver son mari et son fils.

Nous nous dirigeâmes donc vers le village, escortés par une unité experte de femmes Dragons Pourpres, pensant qu'elles seraient capables de déjouer le sort. Elles découvrirent les deux hommes sur la plage, attendant désespérément le retour de la néréide. La créature revint en effet, mais les femmes, immunisées contre ses charmes, lancèrent l'assaut et parvinrent à capturer son châle. Le châle contenant l'essence de la néréide, sa destruction s'accompagna de l'évanouissement de la charmante créature.

La néréide avait pourtant déployé bon nombre de stratagèmes au cours de l'assaut. Il semble que ces créatures soient en mesure de commander les eaux et qu'elles les utilisent pour causer toutes sortes de dégâts, y compris sur le rivage. Celle-ci utilisait des vagues pour maintenir les guerrières à distance, faire un bruit assourdissant et créer des serpents de mer dociles. Ces mesures se révélèrent efficaces, mais par chance, la qualité de l'eau dont la néréide était faite n'était pas aussi bonne que l'eau qui borde la plage des autres villages de la côte, ce qui affaiblissait les pouvoirs de la néréide. Le village avait auparavant organisé une compétition de pêche, au cours de laquelle de la viande et du sang avaient été utilisés pour attirer les prédateurs près de la côte. Il semble que des impuretés mêlées à l'eau aient eu un effet néfaste sur les aptitudes au combat de cette néréide.

Nymphes

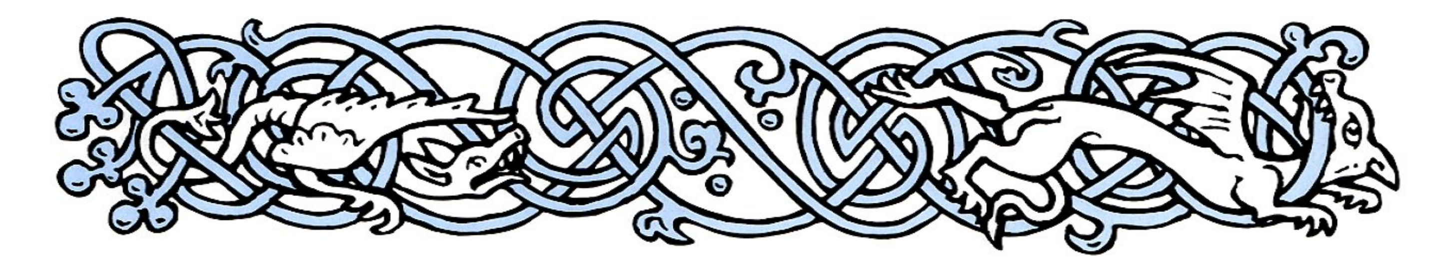
La nymphe compte également parmi les créatures mortellement dangereuses pour les hommes. Cependant, les nymphes ne sont par nature pas aussi maléfiques que les néréides. C'est plutôt leur extrême beauté qui fait mourir les hommes.

Vous pouvez rencontrer une nymphe dans tout joli décor naturel, y compris sur la côte. Plusieurs endroits bordant la côte de la Mer des Étoiles Déchues sont si beaux et empreints de sérénité qu'ils inspirent le respect. Il m'est arrivé de rencontrer une nymphe en visitant une retraite de moines en Sembie, sur la péninsule non loin de Tulbegh. La nymphe résidait dans une adorable petite grotte. J'allais visiter la grotte par pure curiosité, quand je remarquai à l'entrée une grande variété de créatures marines qui, en temps normal, se haïssent et se battent à mort. Certes, cela m'intrigua, mais je ne cherchais pas pour autant la raison d'une telle harmonie. Je ne réagis que trop tard, lorsque je vis devant moi la créature la plus magnifique que j'ai rencontrée sur terre. Bien que ne l'ayant qu'entr'aperçue, c'en fut assez pour me rendre instantanément aveugle. Cette vision fugitive fit passer sur moi une vague soudaine d'étourdissement qui me fit m'évanouir (évanoui, je ne fis que rêver à sa beauté). Lorsque je revins à moi, je me rendis compte que je me trouvais sur le dos d'une créature marine.

Je fus ensuite salué par un homme qui m'expliqua ce qui m'était arrivé et me dis que je pourrais retrouver ma vue en ayant recours à la magie. Il me conduisit dans une pièce où je pouvais discerner de nombreuses voix. Grâce au sort que l'homme me jeta, je recouvrai l'usage de mes yeux. C'est







alors que je m'aperçus que j'avais été guéri dans le monastère que je recherchais.

L'expérience fut extrêmement intéressante et me permis d'apprendre beaucoup sur la relation entre les nymphes et les hommes ayant érigé le monastère. Les moines m'expliquèrent que les nymphes, comme certains druides, sont très intéressées par les lieux de beauté, et que la nymphe que j'avais rencontrée veillait sur ces lieux où le monastère avait été bâti. Elle avait un jour expliqué à des moines le secret permettant de guérir l'aveuglement, ce qui me sauva.

J'ai appris depuis que la nymphe avait quitté la grotte, mais je sais que certaines se racontent les plus agréables emplacements, c'est pourquoi il est fort probable qu'une autre nymphe habite la magnifique grotte. Aujourd'hui, j'ai toujours à l'esprit l'image de cette beauté insensée.

Sahuagins

Cette race d'hommes-poissons représente la plus grande menace de la côte. Les sahuagins sont aussi brutaux que les kuo-toas, mais, à la différence de ces derniers, leur haine n'est pas uniquement réservée aux hommes. Ils détestent toute vie en général et ont une philosophie assez brutale pour ne se poser aucune question lorsqu'ils déciment villes et villages.

La réputation des sahuagins sur les côtes autres que celle de la Sembie et du Cormyr est terrible. Cela ne signifie pas que les sahuagins aient épargné ces lieux, mais plutôt que ces créatures ont fait des dégâts beaucoup plus important sur les autres côtes. Leurs attaques ont largement influencé l'histoire et le développement de différentes régions. Certains souverains se sont fait un nom en lançant des raids contre ces monstres, d'autres ont dépensé des fortunes colossales et ont perdu tous leurs biens en tentant de résister aux sahuagins.

Malgré leur effet politique sur les terres, il semble que ces attaques et pillages n'ont d'autre objet que le butin. On pense qu'ils désirent être les seuls à contrôler la côte, même si cela semble aberrant étant donné que les sahuagins ne peuvent vivre que quelques heures hors de l'eau. On est pratiquement assuré que ce contrôle est leur unique objectif.

On se souvient encore de deux attaques notables de sahuagins lancées sur les côtes du Cormyr et de la Sembie. L'attaque de la Sembie se déroulait près de Yhaunne, celle du Cormyr près de Suzail. Deux choses ont rendu ces assauts particulièrement inquiétants. La première est liée au fait que les sahuagins aiment les eaux chaudes et qu'ils ne s'aventurent que rarement en dehors des eaux tropicales et tempérées. L'attaque près de Yhaunne s'est déroulée en hiver, alors que l'eau était presque gelée. On a retrouvé des traces de sahuagins dans la neige qui tombait sur les plages rocheuses.

En outre, les différents groupes de sahuagins sont bien organisés politiquement, articulés autour d'un roi central et de nombreux nobles. Les guerriers rencontrés près de Suzail portaient des bijoux assez uniformes pour ressembler à un insigne primitif. Cela signifie que deux groupes de sahuagins attaquèrent la côte par chacune de ses extrémités. Je pense qu'il y aura dans le futur une attaque concentrée de sahuagins, menée par un regroupement de maisons nobles.

Ces attaques étaient en fait les préliminaires d'une campagne beaucoup plus grande. Je pense vraiment que leur but est la destruction de la côte, comme par le passé.

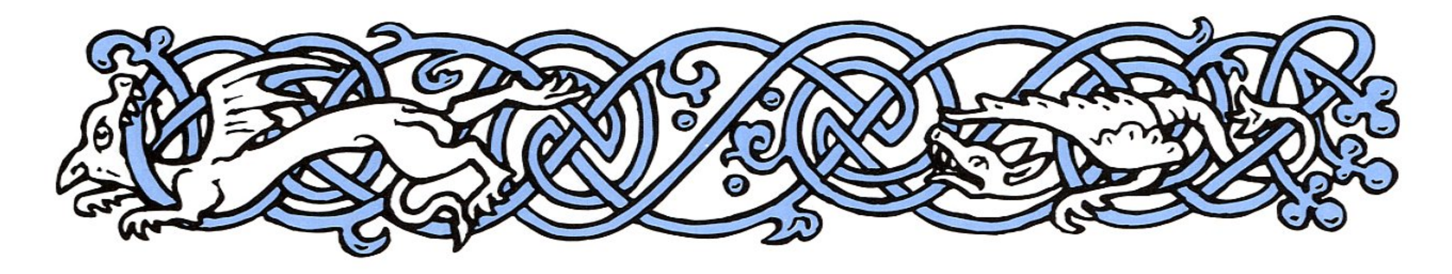
Dans l'immédiat, les habitants de la terre ont deux avantages non négligeables. Les sahuagins détestent par-dessus tout la lumière vive. Ils n'attaquent jamais quand il y a du soleil, ni à l'aube ni au crépuscule quand le soleil se trouve à hauteur de leurs yeux. La lumière générée par la magie les repousse également. On a remarqué que celle-ci les faisait terriblement souffrir et les forçait à la retraite.

Outre les problèmes de lumière, les sahuagins ont la phobie des mages. Ils ne tolèrent pas l'utilisation de magies au cours d'un combat et concentrent alors leurs efforts pour repousser la menace des pouvoirs magiques en dehors du champ de bataille. Et si le mage qui se retrouve dans une bagarre où sévissent des sahuagins risque d'avoir fort à faire, cela signifie dans le même temps que la peur des sorts de magie est toujours fortement présente chez ces créatures. Si les sahuagins ont réussi à surmonter les basses températures, il n'en est pas de même de leur peur du surnaturel.

Comme je l'ai déjà dit, les sahuagins vivent sous l'autorité d'un roi, qui habite un lieu inconnu des terriens. On pense que certains prisonniers pourraient connaître l'emplacement de son palais. Mais il y a peu de chance que l'on puisse accéder à cette connaissance, car tout prisonnier ayant pu apercevoir l'immense palais du roi est censé avoir succombé quelque temps après. Les corps de ces pauvres créatures sont jetés sans formalité, et flottent ou sont emportés par les courants. Si on retrouvait un corps, il serait peut-être possible de communiquer avec son âme et d'obtenir quelques secrets dignes d'intérêt.

Le gouvernement central des sahuagins représente la menace la plus sérieuse pour la sécurité de la côte. Un tel niveau d'organisation rend possible des campagnes militaires précises visant un but et des cibles systématiques.



Mais leur ingéniosité leur permet aussi de masquer de grandes campagnes par de simples actions trompeuses.

Les sahuagins ont heureusement plusieurs ennemis naturels qui les empêchent de gouverner les eaux. L'ixitxachitl, le calmar géant, le kraken, le triton, les elfes aquatiques, les chevaux marins, les dauphins et bien sûr les créatures vivant en surface ont tous annoncé clairement leur ressentiment envers les sahuagins. L'antagonisme combiné de toutes ces communautés est la seule véritable chose qui ait permis de contrôler le nombre des sahuagins. Heureusement, ayant fort à faire pour se prémunir des attaques marines, le nombre des attaques à terre reste limité.

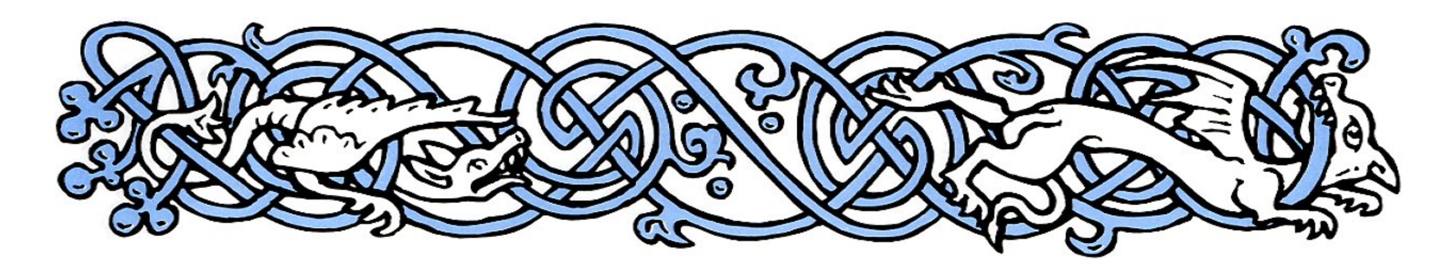
Les sahuagins ont peu d'alliés en profondeur. Les requins sont peut-être les seules créatures qui aideraient les sahuagins, en raison de leur faible intelligence. Les sahuagins ont de grandes facultés de contrôle sur les requins, qu'ils utilisent comme sentinelles ou comme amusement. Leur niveau de technologie est à peu près identique à celui des autres races d'hommes-poissons, encore que leurs repaires soient beaucoup mieux faits et bénéficient d'une construction minutieuse et attentionnée. Ils sont conçus comme des forteresses et sont très souvent camouflés. De plus, chaque repaire, quelle que soit sa taille, est gardé secret et son emplacement n'est jamais révélé, même sous la torture. Ces créatures hideuses partent du principe que leur repaire serait aussitôt attaqué si son emplacement venait à être connu.

Interroger des prisonniers sahuagins est une peine perdue. Les guerriers qui viennent à terre sont brutaux, maléfiques et totalement dévoués à leurs maîtres. Ils sont très bien formés. Seules la magie ou des méthodes alchimiques d'extraction de la vérité peuvent avoir une chance de réussir. La torture à coup sûr n'aura aucun effet. Ces créatures sont habituées à voir le type de tortures infligées aux prisonniers et les répéter éventuellement sur leurs membres réfractaires. Il est très difficile de mener des pourparlers avec des créatures aussi sauvages.

Selkies

Ces créatures naturellement sympathiques ressemblent à des phoques lorsqu'elles sont dans l'eau, mais peuvent revêtir l'apparence humaine pour aller sur le rivage.



Le Lac des Dragons

Une communauté de selkies a élu domicile près du Valbalafre. Bien que vivant habituellement en eau plus chaude, il semble qu'ils se soient bien adaptés.

Les selkies sont paisibles et vivent en harmonie avec les pêcheurs résidant près du Valbalafre et du Valherse. En temps normal, aucune des deux communautés ne se préoccupe de l'autre. On rapporte cependant quelques affrontements entre selkies et habitants de la surface.

Ce fut lorsqu'un navire marchand coula dans le Bief du Dragon, une étendue d'eau située non loin du Valbalafre. Le vaisseau fit naufrage en eaux profondes, et le butin ne put être récupéré par les pirates qui avaient coulé le navire. Les selkies, eux, furent facilement capables d'atteindre le navire et récupérèrent aisément le trésor.

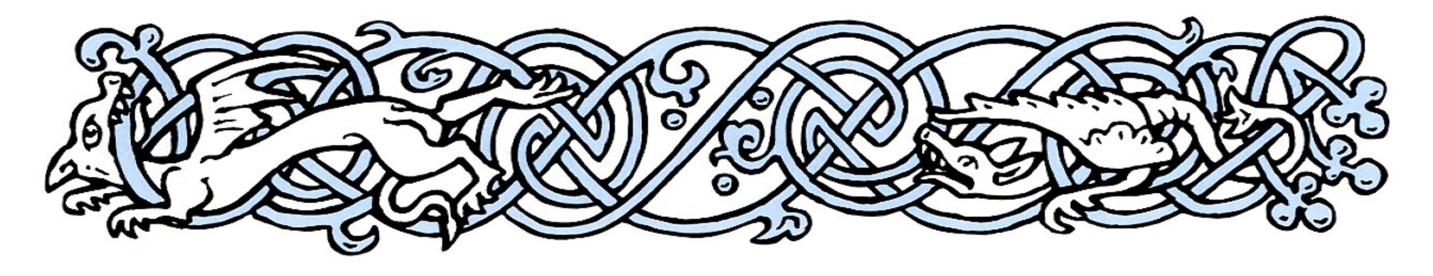
Lorsque cette affaire parvint aux oreilles de la compagnie d'armateurs possédant le navire, une récompense fut promise à qui pourrait ramener les marchandises. Cette affaire donna évidemment naissance à quelques frictions et les selkies adoptèrent une position qui les rendit beaucoup moins populaires aux yeux des humains.

Certains selkies auraient aussi suggéré de s'allier aux hommes-poissons pour former un groupe de pression avec lequel il faudrait désormais compter. Vu la capacité des selkies à se déplacer sur terre sous forme humaine, à parler aux humains dans leur langage, il serait facile, en incluant les hommes-poissons dans l'affaire, d'établir de nouveaux rapports. Et il faut dire que l'aide des selkies est un facteur qui séduit certains des hommes-poissons qui souhaitent établir des relations nouvelles avec les habitants de la surface.

Takos

C'est au sud du Valbalafre que je fus confronté pour la première fois aux takos. Voir ces immenses créatures octopodes multicolores émerger de l'eau et s'approcher du rivage pour attaquer, armées de haches et de lances, est un spectacle à la fois extraordinaire et terrifiant. Des takos menaçaient une caravane royale du Cormyr que nous avions pour mission de protéger. Nous décidâmes de leur



tendre une embuscade avec des archers postés en haut de la falaise.

Les takos s'approchèrent du rivage exactement au moment escompté, c'est-à-dire lorsque la caravane longeait un endroit particulier du rivage. Les takos étaient au nombre de neuf et ils agirent de concert.

Depuis notre lieu d'embuscade, nous les bombardâmes de flèches, mais les viser relevait du grand art. Il nous fut impossible de frapper ni leurs tentacules qui se tortillaient en tout sens, ni leurs corps qui ondulaient sans arrêt. Lorsqu'ils prirent conscience de l'embuscade, ils changèrent instantanément de couleur sous nos yeux. Ils se confondaient maintenant avec les rochers, et tous sauf un avaient disparu de mon champ de vision.

Ils continuèrent à avancer vers les rochers et nous déconcertèrent tous. Ils se fondaient parfaitement dans le paysage. Quelques archers continuèrent de décocher des flèches lorsqu'ils percevaient un mouvement çà et là.

Les créatures atteignirent bientôt le bas de la falaise, puis commencèrent à grimper sans effort. Je ne pus les distinguer qu'un instant, car elles prirent instantanément la couleur de la falaise. Ce qui me surprit le plus fût le fait qu'elles conservèrent leurs armes. Elles étaient capables d'escalader la falaise en n'utilisant que certains de leurs tentacules. Un tako, plutôt que de jeter sa hache vers le bas, l'envoya par-dessus la falaise et blessa un des archers.

La peur nous envahit, car nous n'avions pas imaginé que les takos pourraient se camoufler de la sorte, ni grimper aussi habilement. Nous nous retirâmes quelque peu et nous préparâmes à l'assaut, qui fût terriblement sanglant. À peine les takos avaient-ils atteint le haut de la falaise qu'ils jetèrent lances et haches sur les archers, tuant la moitié de mes compagnons.

Bien que se déplaçant lentement sur terre, nous ne pouvions les approcher, car leurs tentacules nous tenaient en échec. Les archers se démenaient, mais les atteindre relevait vraiment de l'exploit.

L'un des chariots de la caravane fut renversée par deux d'entre eux. C'est alors que nous réalisâmes que nous étions inférieurs, nos armes et compétences n'étant pas assez efficaces. La bataille était vaine et la retraite restait notre seule alternative.

Nous revînmes avec bon nombre de Dragons Pourpres et des troupes de Sembie, mais les takos avaient cessé d'attaquer cette zone. Cette expérience m'apprit que les takos sont des combattants habiles et féroces sur terre, qu'il ne faut jamais sous-estimer dès qu'ils posent un tentacule à terre. Je frissonne d'horreur à l'idée d'un combat maritime ne serait-ce que contre un seul de ces monstres.

Tritons

Les tritons sont une communauté marine à la fois fantastique et mystérieuse. Comme les hommes-poissons, ils sont solitaires et ne traitent avec personne en dehors de leur communauté. À la différence des hommes-poissons cependant, aucun d'entre eux ne souhaite modifier ce statu quo.

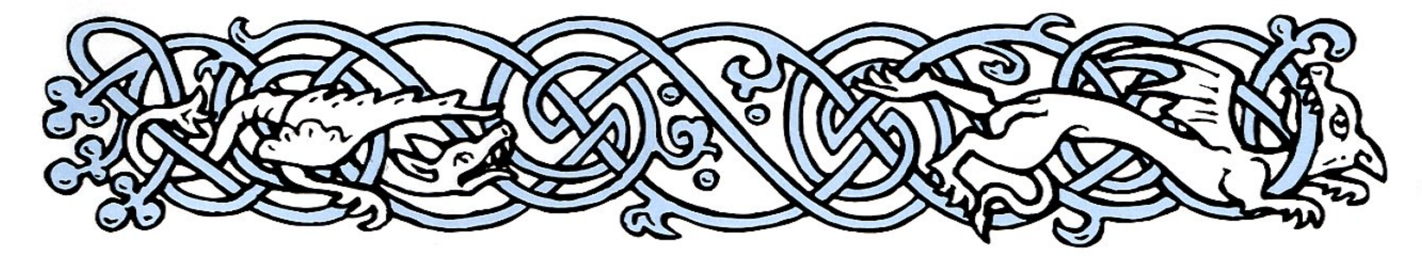
Les tritons sont connus pour capturer ceux qui envahissent leur territoire, c'est pourquoi je ne suis jamais allé visiter leurs communautés. Pourtant, ceux qui ont vu leurs villes m'ont raconté de nombreuses histoires sur des châteaux et autres réalisations merveilleuses.

Malgré leur caractère solitaire, il semble que les tritons montrent des affinités particulières avec les chevaux de mer, les lions de mer et les hippocampes géants, qui sont les créatures qu'ils conjurent lorsqu'ils usent de leurs conques.

D'aucuns connaissent la légende disant que les tritons sont venus dans ce monde du Plan Élémentaire de l'Eau dans un but précis connu d'eux seuls. La préoccupation des tritons pour les créatures mentionnées précédemment commence à donner crédit à cette thèse.

Ils sont très secrets et ne s'occupent pas des autres, exception faite de certains animaux spécifiques. On pense que les animaux conjurés sont reproduits et domestiqués. Et si le plan des tritons demeure secret, on ne connaîtra jamais la vraie raison de leur visite.



Quatrième partie : Histoires de mer



Ayant été mercenaire, puis ayant fait partie des Dragons Pourpres pendant de nombreuses années, j'ai eu la chance de beaucoup voyager et d'entendre bon nombre d'histoires portant sur des faits mystérieux — mais ô combien dignes d'intérêt ! — qui se seraient déroulés sur nos côtes.

Les tueurs du Valbalafre

Dans le village de Valbalafre, on ne comptait plus les animaux de ferme retrouvés morts. Les fermiers se levaient le matin pour constater que leurs animaux avaient été mutilés. Les langues allaient bon train quant à l'origine de ces tueries mystérieuses. Une expédition fut menée dans la région pour tenter de localiser de nouveaux repaires de monstres, mais les recherches ne donnèrent rien. Les massacres s'étaient arrêtés avant d'en découvrir la raison. Depuis, cet incident avait été largement oublié, du moins jusqu'à l'an passé, date à laquelle les massacres reprirent.

La théorie semblant la plus crédible affirme que le monstre viendrait de la mer. En effet, les efforts précédemment entrepris pour dénicher le repaire du monstre sur terre s'étant avérés vains, les gens se retournent aujourd'hui vers le large. Cette théorie est pourtant discutable, car il est impossible de détecter la moindre trace habituellement laissée par les créatures marines. Aucun monstre marin ne pourrait à ma connaissance s'aventurer si profondément dans les terres sans semer d'algues ou laisser un quelconque indice.

Le village offre une prime de cent pièces d'or à quiconque exterminerait cette menace monstrueuse. Les attaques ont toujours lieu de nuit, mais ne répondent pas à des règles précises. Les corps sont mutilés mais ne sont pas dévorés. Les animaux visés sont souvent petits, de la taille d'un loup tout au plus. Aucune attaque ne s'est jusqu'à présent déroulée dans le village : toutes ont eu lieu dans des fermes isolées.

Technique seurdienne

Entre Tulbegh et Yhaunne, la ville de Seurde s'inscrit comme un point commercial stratégique. Je me dois de vous raconter l'histoire d'un marchand plutôt peu commun qui s'arrêta autrefois à Seurde.

Une voiture arriva un jour au marché et un marchand vendant des bijoux de sahuagins et de locathahs s'installa. Les pièces étaient magnifiques et on pouvait admirer parmi celles-ci une sculpture de corail de la taille d'un nain. Cette collection d'œuvres représentait une somme considérable, même si ce marchand vendait les pièces pour un coût inférieur à leur valeur réelle. Les prix restaient cependant élevés pour les habitants de Seurde.

On lui fit bien entendu remarquer que ces marchandises vaudraient beaucoup plus cher dans une plus grande ville, mais le marchand rétorqua qu'il souhaitait seulement pouvoir proposer ces merveilles aux habitants d'une ville comme Seurde, et qu'il désirait que les habitants puissent acquérir des choses qu'ils ne pourraient autrement pas avoir la chance de posséder.

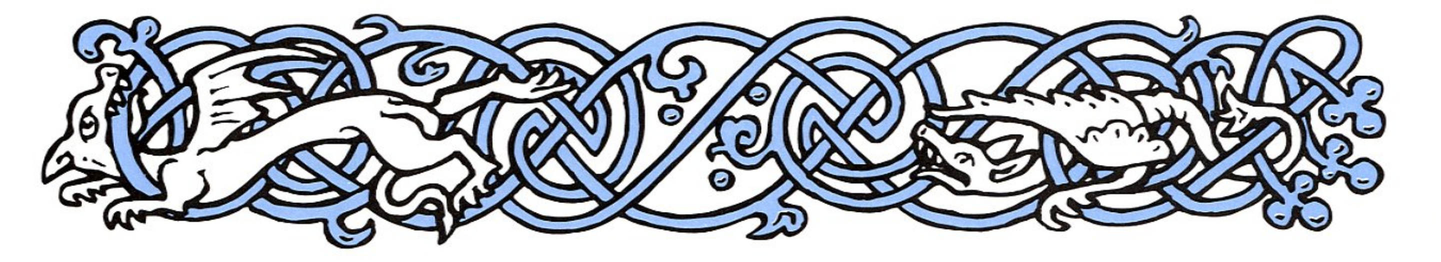
C'était certes une noble cause, mais la population réagit avec scepticisme. Si les objets sont si peu chers, s'interrogeait la population, comment peuvent-ils être authentiques ? La seule assurance de leur authenticité résidait effectivement dans les dires du marchand. Après avoir vendu quelques pièces, le marchand poursuivit sa route.

Il s'avéra pourtant que le marchand disait vrai et que ces pièces étaient toutes authentiques. Et il ne se passa pas longtemps avant que les habitants de Seurde apprennent que les sahuagins souhaitaient récupérer leurs biens volés, y compris la petite sculpture. Une récompense est offerte à qui restituerait cette pièce particulière, et les habitants de Seurde, de Tulbegh et de Yhaunne offrent également une récompense pour la capture du marchand qui a envenimé les relations avec les sahuagins.

La description du marchand diffère bien entendu d'un habitant à l'autre, mais il en ressort tout de même des caractéristiques communes : un humain de petite taille, habillé de robes et portant au moins deux bagues magiques.

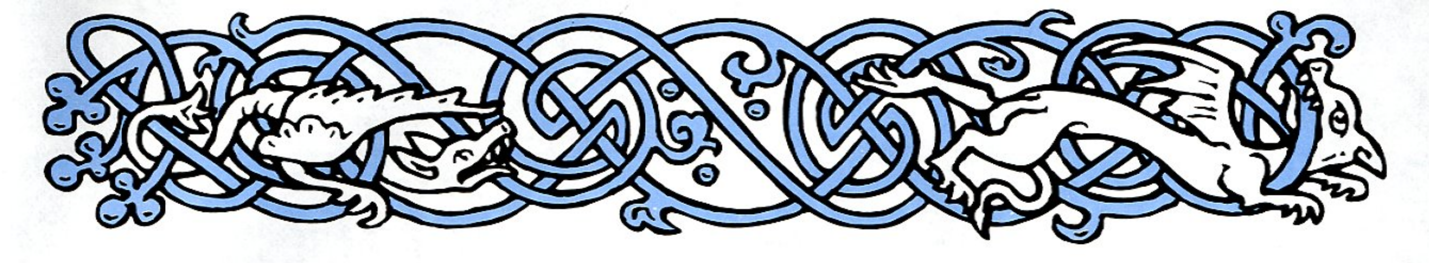
Je ne pense pas que le marchand corresponde parfaitement à ce que les gens veulent bien en dire. Je suppose plutôt que la bague magique qu'il porte permet de tromper son monde en lui donnant l'apparence d'un humain. Ce marchand semble être à l'origine d'un complot de grande envergure qui met en jeu les relations entre les implantations des sahuagins et celles des humains. Je ne peux en revanche pas dire quel est l'objet de ce complot.









Épaves et navires étranges

Rien ne ravit plus les gens et n'attire plus les aventuriers — et moi-même — que les légendes de navires perdus chargés de cargaisons précieuses. Naturellement, la côte regorge de telles histoires, et c'est là le sujet qui m'intéresse.

Gondegal pris à la Gorge

Beaucoup pensent que Gondegal, ce roi légendaire disparu, est toujours vivant. Cette éventualité est laissée à l'appréciation de chacun, mais il est vrai que l'on continue de lui attribuer bon nombre d'activités.

Au cours de l'hiver il y a deux ans, un grand voilier fut attaqué par des pirates alors qu'il passait la Gorge en direction du Lac des Dragons. Le navire fut abordé par les pirates deux fois plus nombreux que l'équipage. Le capitaine vint alors sur le pont pour prendre part au combat. Un des pirates affirma que le capitaine n'était autre que Gondegal en personne. La bataille s'interrompit alors un instant, car voir Gondegal était un acte légendaire. Profitant de cette interruption, le capitaine plongea à l'eau et parvint à s'échapper.

La cargaison fut prise et le bateau coulé, car il était en trop mauvais état pour en tirer quelque chose. Ce qui rendit l'affirmation du marin crédible est que le navire ne transportait rien d'autre que des armes, principalement des épées. Elles étaient de conception gobeline, et étant donné que Gondegal utilisait bon nombre de ces demi-humains lorsqu'il lançait des assauts sur le Cormyr, on en conclut qu'il tentait de renforcer son armée en vue d'une nouvelle campagne.

Certains membres de l'équipage admirent que le capitaine se faisait appeler Gondegal, mais aucun ne put dire où se trouvait sa base. Ils racontèrent également que Gondegal avait amassé une fortune et qu'il allait l'utiliser pour louer des troupes qu'il souhaitait armer. Seuls le capitaine et le premier officier connaissaient l'emplacement de cette fortune, car il semble que le premier officier bénéficiait de l'entière confiance du capitaine. Le premier officier fut capturé et questionné, mais il parvint à s'enfuir en conservant pour lui la véritable identité de son capitaine et de sa fortune.

Le seul indice quand aux agissements supposés de Gondegal est que l'on imagine qu'il se dirigeait vers Port-Ponant, qu'il est humain et qu'il a les cheveux rouges comme ceux d'un nain.

Le vaisseau fantôme d'Urmlaspyre

Quand le brouillard tombe comme parfois sur Urmlaspyre, on raconte qu'un mystérieux vaisseau fantôme fait la navette d'est en ouest contre le vent.

Le bateau est grand et usagé, de forme inconnue pour quiconque l'a vu, quoi que beaucoup le disent appartenir à un royaume situé loin vers l'est. Étrangement, il semble qu'il n'ait pas de trou de rame, de même qu'il n'arbore aucun pavillon ni aucune bannière.

Le gréement et les voiles sont silencieux, tout comme l'équipage. Seul le plancher semble émettre un crissement étrange, extrêmement inquiétant et de mauvaise augure, comme je peux personnellement en attester. Lorsque j'entendis ce son pour la première fois, je ne pus m'empêcher de penser à l'ouverture d'un cercueil. D'autres l'associent au bruit sec du bois qui brûle.

La seule indication attestant que le navire est réellement là est le bruit des vagues qui lèchent la coque. L'équipage semble bien occupé sur le pont, mais il est impossible de le distinguer convenablement car il n'apparaît que dans des nuages brumeux à travers le brouillard. Le navire se déplace sur quelques miles avant de disparaître dans le brouillard.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si je n'avais vécu une expérience bien inquiétante quelques jours après avoir aperçu ce navire. Je me trouvais à Urmlaspyre à la recherche d'un prisonnier qui s'était évadé des geôles du roi. Les gardes d'Urmlaspyre disaient qu'ils avaient pu le capturer, mais qu'il était mort sous leur surveillance. Je devais donc voir le corps pour m'assurer qu'ils avaient arrêté la bonne personne. Lorsqu'ils ouvrirent la bière, les clous rouillés émirent le même effroyable bruit grinçant que le vaisseau fantôme.

Je pensai alors que cette personne pouvait avoir à faire avec le surnaturel et demandai à ce que son corps fût brûlé la nuit même. Un épais brouillard se leva alors, mais je ne pus me résoudre à aller sur la côte vérifier si le navire tanguait au large.

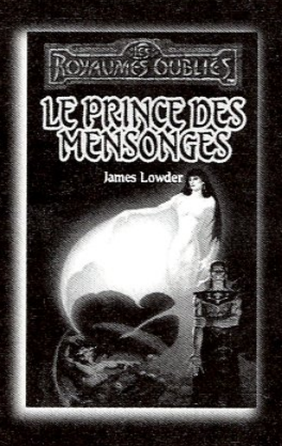
Cargaison funeste

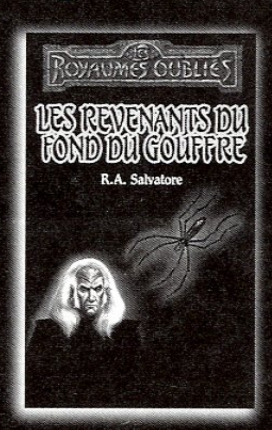
Il y dix ans environ, un navire marchand venant du grand est sombra dans une tempête. Le Transmarche de l'Œil du Dragon, une organisation marchande de Marsembre, a aujourd'hui l'intention de retrouver l'épave. On a entendu dire que la cargaison comportait une pièce de grande valeur, non pas de l'or ou du métal blanc, mais plutôt une sorte de dispositif précieux utilisé pour la navigation. Des informations ont filtré comme quoi ce dispositif rendrait la navigation aussi simple que le déplacement dans une ville.

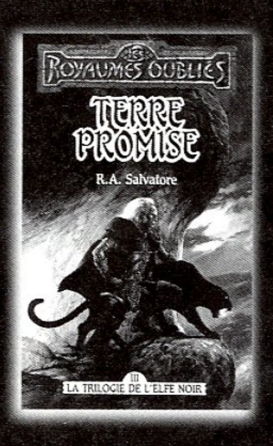


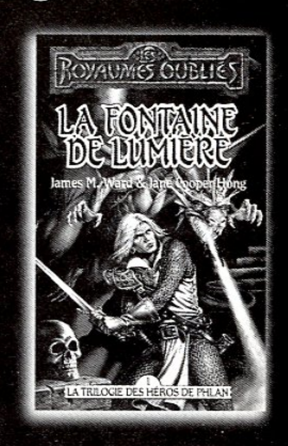

Les Royaumes Oubliés™

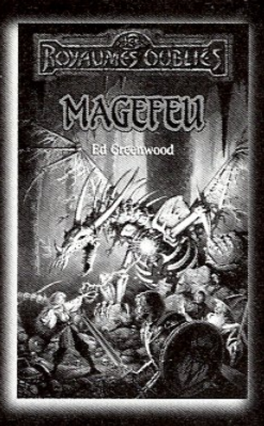
Une collection de livres indipensable à tous les joueurs et maîtres de jeu.

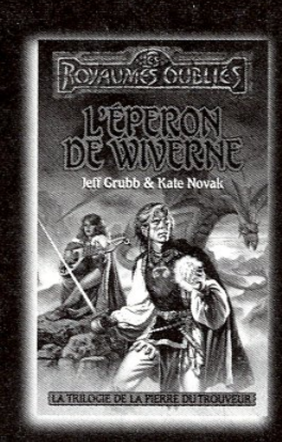


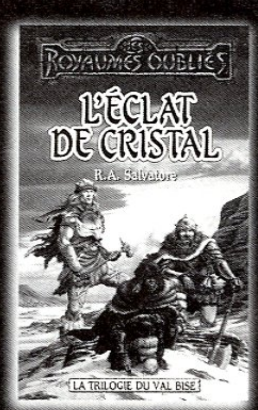




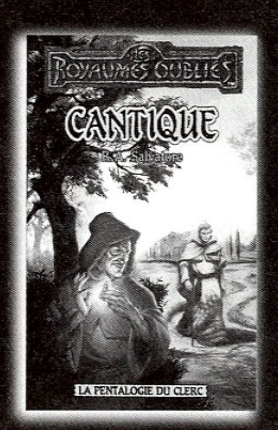


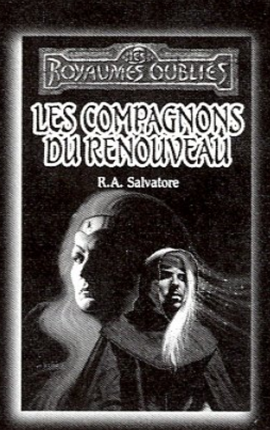


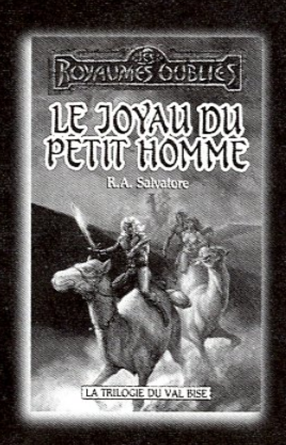


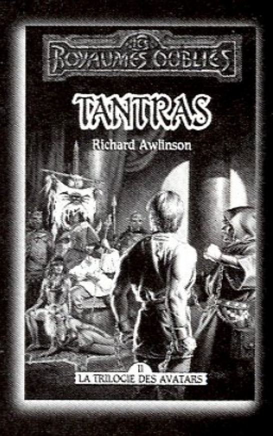












Dans toutes les librairies FLEUVE NOIR





Le Grand Pays Gris de Thar

Table des matières

Faites connaissance avec votre guide 1
Première partie : Le Pays de Thar 4
Seconde partie : Les monstres 6
Troisième partie : Rumeurs, mystères et légendes . 29

Crédits

Conception : Anthony Prior
Révision : Elizabeth T. Danforth
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Valérie Denot
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1508

ISBN 1 86009 077X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Faites connaissance avec votre guide



Talyssa d'Arquefort est une femme rôdeur qui a voyagé aux quatre coins des Royaumes Oubliés. Marin dans la Mer de Lune, aventurière dans les Bois du Crâne et la Forêt des Vers, éclaireuse mercenaire ayant combattu les hordes de Lancedragon, elle est aujourd'hui guide dans le Grand Pays Gris de Thar. Derrière son masque de femme dure et un peu sinistre, Talyssa cache sous son apparence de pierre de profonds sentiments humains, sentiments qu'elle dévoile lorsqu'elle est d'humeur agréable. Le Pays de Thar est réputé être un désert aride, peu recommandable aux aventuriers, explorateurs et autres marchands, mais Talyssa, malgré son style cynique, pourrait bien contribuer à changer la réputation de cette région. Je vais vous présenter sa vision du pays, en me permettant toutefois de modifier quelque peu son style injurieux pour le remplacer par un langage un peu plus châtié.

La plupart des être doués de raison vous diront de ne jamais mettre le cap sur le Grand Pays Gris de Thar. En parlant de raison, je pense pouvoir dire que l'habitant "raisonnable" type de la région de Féerûne est un rustre miteux tout juste sorti de sa charrette de navets, mâchonnant sans cesse une herbe d'une semaine, et qui se demande en grattant sa sale tête infestée de vermine comment il pourrait vendre son chien au meilleur prix.

Je n'ai jamais réellement accordé de valeur aux déclarations de tels individus, et lorsque je découvris que la majorité de ces péquenauds conseillait d'éviter Thar,







j'ai immédiatement voulu m'y rendre. Vous voyez, après avoir vécu ce que je considérais bêtement comme "une vie d'aventures", j'avais décidé de m'établir pour jouir de la vie agréable de la campagne. Malheureusement, je m'installai dans une communauté cormyréenne où les fermiers prodiguaient plus de soins à leurs chiens qu'à leurs femmes, où personne ne montrait le moindre signe de curiosité intellectuelle, et où l'activité la plus excitante consistait à se rassembler pour voir brûler la ferme du vieil Oncle Melf.

Après avoir goûté aux luxes douteux de la campagne profonde pendant six mois, je dus me rendre à l'évidence : cette vie n'était pas faite pour moi. Je renvoyai mes servantes (qui semblaient absolument ravies à l'idée de retourner se vautrer avec leurs cochons dans la ferme familiale) et vendis ma villa au baron voleur du coin, qui s'extasiait dessus depuis déjà quelques mois.

Mes voyages me conduisirent vers le nord, à Montéloy (j'avais évité Château-Zhentil, car ses souverains avaient mis ma tête à prix pour je ne sais quelle raison). Puis je me dirigeai vers Melvonte en traversant la Mer de Lune.

Je pus me rendre compte à Melvonte que les racontars des rustres à propos de Thar étaient quelque peu exagérés, comme le sont toujours les dires de ces individus. L'activité du Pays Gris était en plein essor, en raison notamment de la découverte d'importants gisements de minéraux dans les montagnes des Galènes Occidentales. Les caravanes se succédaient sur le terrain cahoteux menant à Glistère, et les éclaireurs du désert comme moi avaient bien des choses à faire dans ce pays. Les Rôdeurs de Thay, une organisation informelle composée d'éclaireurs, de guides, de rôdeurs et de chasseurs, protègent et défendent les intérêts des indépendants dans la région. Khalvo, un mercenaire âgé qui gouverne cette organisation, sembla ravi de m'engager dans son équipe.

Je me joignis donc à une longue caravane qui se dirigeait vers le nord, et, après avoir convaincu le chef de caravane que mes services en tant qu'éclaireuse n'étaient pas assimilables à ceux d'une "amie très particulière", j'entamai une carrière très lucrative en tant que Rôdeur de Thar.



Thar

Glistère

Galènes Occidentales

Vers Illinoune

Lancenoires

Crâne de Jade

Dague Flamboyante

Assassins

Étoile Déchue

Marteau de Vaprak

Fracasseurs de Crânes

Vers Phlan

Sphère de Cristal

Griffes Rouges

Mains sanglantes

Tour des os

Melvonte

● Cité
○ Implantation d'orques
□ Implantation d'ogres
△ Attaques de bulettes
— Limites territoriales
···· Route des caravanes

1 cm = 10 km



Première partie : Le Pays de Thar



u premier abord, le Grand Pays de Thar ne semble guère plus accueillant et fertile qu'une aisselle d'orque : à perte de vue d'immenses étendues de steppes recouvertes d'herbes gris brun, agrémentées çà et là de pins broussailleux, d'affleurements rocheux ou de terres marécageuses. Et le portrait serait incomplet si j'omettais de vous indiquer que Thar est aussi réputé pour être le territoire de nombreuses bandes d'orques et d'ogres.

La région est pour le moins que l'on puisse dire inhospitalière. Pourtant, je découvris une terre d'aventures fascinante, surtout pour une vieille rôdeuse lasse de la vie de village. L'activité sans cesse grandissante de Thar a engendré un regain d'intérêt pour cette région, parcourue essentiellement par des marchands ou des individus cherchant à exploiter la richesse minérale des Galènes Occidentales.

Saisons

Le climat de Thar est typique d'une région de haute steppe, son altitude contribuant largement à son climat relativement rude.

Le printemps apporte une moisson de pluies et une profusion de fleurs et d'herbes sauvages. Cette période de renouveau n'arrive que tardivement et dure moins d'un mois, alors que le reste de Féerûne étouffe déjà sous une chaleur accablante. Le Grand Pays Gris se couvre alors d'étendues vert vif.

L'été arrive sans prévenir et ravage la steppe par sa chaleur et son humidité. L'herbe jaunit et les fleurs fanent rapidement. Et quelques semaines à peine après l'arrivée du printemps, Thar redevient le Grand Pays Gris.

Il est difficile de dater exactement la fin de l'été ou de savoir quand l'automne cède définitivement sa place à l'hiver. Le froid envahit doucement la plaine, ruinant un peu plus la maigre végétation, et la faune se lance alors dans une quête frénétique de nourriture et commence à amasser en prévision de la dure saison à venir. Pour les caravanes, l'hiver arrive avec les premières gelées.

Dès que les températures atteignent la barre fatidique du zéro et que les rivières commencent à geler, l'hiver s'implante rapidement et le Grand Pays Gris se couvre d'un manteau neigeux. Le trafic des caravanes s'arrête et les résidents intelligents se terrent dans leurs abris.

Moyennes climatiques du Pays de Thar

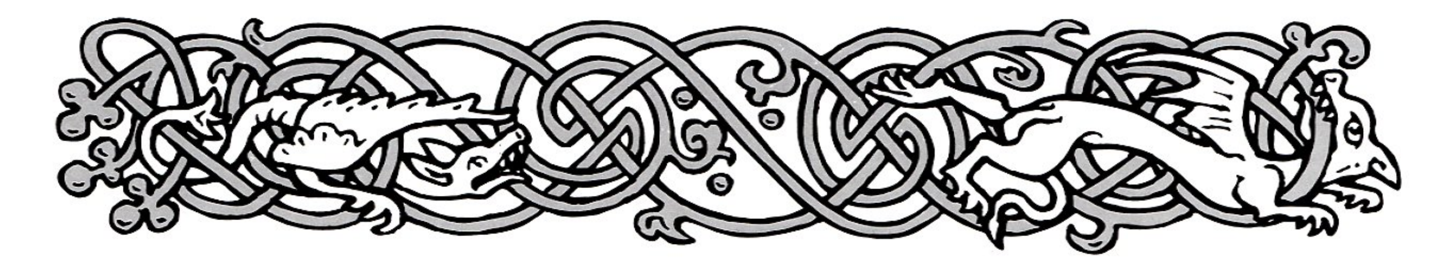
Température (printemps)	18° C
Température (été)	24° C
Température (automne)	10° C
Température (hiver)	4° C
Minimale (annuelle)	-12° C
Maximale (annuelle)	32° C
Jours d'enneigement	100

Vie sauvage

La vie sauvage est à l'image du concept prédateur/proie avec lequel je me suis tant familiarisée au cours de mes aventures. Les terres sont infestées de hordes de rongeurs — souris, campagnols, musaraignes et lapins — qui rendent la vie impossible aux campeurs oisifs. Ils envahissent les tentes, s'attaquent aux provisions, rongent le cuir et sont particulièrement nuisibles. Les ogres de Thar, superstitieux comme ils sont, imputent ces ravages aux esprits maléfiques, mais tout bon aventurier connaît forcément l'identité des coupables.

Les grands ongulés tels les daims et les antilopes ne sont pas légion. Ils vivent en troupeaux formés d'une douzaine de têtes tout au plus, mais on en rencontre peu car la nourriture est peu abondante dans la région et les prédateurs particulièrement rusés et impitoyables, qu'il s'agisse des humains, des humanoïdes ou d'autres animaux.



Les petits animaux sont la proie facile des plus gros, par exemple des renards, des coyotes et des loups, qui se déplacent seuls ou en petites meutes. Ces prédateurs ont mauvaise réputation auprès des individus qui vivent dans la région et qui les considèrent comme des tueurs d'humains, des violeurs de poulaillers ou simplement des rivaux de chasse. Vous ne serez pas surpris si je vous dis que mon opinion diffère quelque peu de celle de ces rustres. J'ai pu observer le rôle important qu'ils exercent en contenant la population de nuisibles, éliminant les animaux malades ou morts et préservant ainsi l'ordre naturel.

On trouve aussi parmi les prédateurs bon nombre de rapaces. L'aigle majestueux des steppes, oiseau gracieux couronné royalement de blanc, est probablement le plus connu d'entre eux, quoiqu'il soit aussi l'un des plus rares. On trouve aussi des crécerelles, des faucons, des milans et des chouettes, de même que des pies grièches, oiseaux qui ressemblent aux geais mais dont le bec et les serres auraient été adaptés à une vie de prédateur.

Ces oiseaux vivent des rongeurs qui hantent la steppe, mais aussi des nombreux oiseaux qui peuplent la région de leur chant mélodieux au printemps et en été, mais migrent vers des terres plus chaudes dès que revient l'automne.

Humains de Thar

Il est vrai que je suis particulièrement intéressée par l'écologie du Pays de Thar. Mes obligations premières consistaient toutefois à guider les caravanes, à accompagner les aventuriers et à assister les parties de chasse. J'ai aussi pris part à de nombreuses expéditions de sauvetage, à des explorations et à des attaques punitives contre les humanoïdes de la région. J'ai alors pu à loisir constater les dégâts causés au fragile environnement.

Le pays est quadrillé par les routes des caravanes, qui ont laissé des ornières ineffaçables et des étendues désertes sur lesquelles aucune végétation ne peut plus désormais se développer. Seules quelques régions restent assez hospitalières pour accueillir des campements, bien qu'elles aient aussi souffert du manque de respect des voyageurs, qui ont une bien piètre idée de leur environnement : ils tuent tout ce qui vit ou pousse avant de penser à ce dont ils avaient réellement besoin.

Sur les routes des caravanes, tout gibier plus gros qu'un lapin a pratiquement disparu. Les prédateurs tels que les loups et les renards ont fait l'objet d'une extermination systématique, causant ainsi une explosion phénoménale de la population des rongeurs. Bien entendu, les hommes se plaignent maintenant des dégâts considérables que causent ces rongeurs qui pillent leurs vivres et endommagent leur équipement, sans même comprendre que ce sont leurs pratiques minables qui sont à l'origine de ces problèmes.

Beaucoup d'aventuriers, et principalement les guides et les rôdeurs solitaires qui fréquentent le pays de Thar, ont su tourner ce surplus de rongeurs à leur avantage en imaginant toutes sortes de recettes à base de lapin rôti, de steak de campagnol ou de ragoût de souris, les accommodant des herbes savoureuses qui poussent dans la steppe. Et si un dîner de souris ou de musaraigne peut sembler fade comparé aux repas que vous pourriez savourer dans le palais du Roi Azoun, il présente au moins l'avantage de vous maintenir en vie. J'ai parfois dû recourir à ce genre de mets, et si je ne les recommande pas, j'ai appris qu'une femme affamée ne peut se permettre de faire la difficile.








Seconde partie : Les monstres



On ne peut décrire le Grand Pays Gris sans parler du nombre considérable de monstres qui hantent cette région. Et si seules quelques espèces principales risquent de croiser votre route, je dois dire qu'elles suffisent à empoisonner la vie des individus qui pour vivre doivent traverser le Grand Pays Gris (et c'est même plus difficile encore pour ceux qui y vivent, que ce soit par choix ou que le destin les ait amenés à s'établir ici). Je vais maintenant vous les présenter par ordre alphabétique, pour des raisons de clarté uniquement. Ne pensez surtout pas que ce classement corresponde à leur férocité, au danger qu'elles représentent ou à leur nombre. Une seule bulette peut s'avérer être un obstacle insurmontable, et une tribu d'orque n'est pas forcément la pire chose que vous puissiez rencontrer (même si j'admets volontiers que je peux me tromper).

Bulettes

Ces prédateurs voraces sont heureusement assez rares dans la région de Thar. Je ne connais à ce jour que la présence de deux bulettes dans la région. Mais la seule fois où j'ai pu en rencontrer une me suffit à vous conseiller d'éviter cette bête à tout prix. Je dois dire que l'appellation "requin de terre" que l'on attribue à la bulette est tout à fait appropriée. Et sachez que je sais de quoi je parle.

La caravane de Nablus quitta Melvonte par un beau jour d'été il y a maintenant deux ans. Chargés de bois de charpente et de nourriture, nous devions nous rendre à Glistère pour revenir avec un chargement de minerai de fer, d'argent et de cuivre.

Nablus, commerçant avisé de Chult, avait quitté sa région pour échapper à la colère d'un homme-médecine local. Son extrême prudence le poussa à payer un bon prix pour obtenir des guides et des gardes. Cette pratique se révéla rentable pour Nablus, qui n'a jamais perdu une caravane au profit des ogres ou des orques.

Cette caravane était la plus protégée de toutes, les attaques d'orques redoublant à cette époque dans la région, probablement en raison du manque de nourriture dans leurs terres tribales. Nablus loua donc (à grands frais) un escadron de chevaliers armés auprès d'une compagnie de mercenaires appelée les Seigneurs d'Acier. Ces soldats, des combattants vétérans vêtus d'armures de plates, accompagnèrent la caravane, lui offrant une force armée importante capable de repousser les assauts des tribus d'orques ou d'ogres.

Aucun événement notable ne se produisit les premiers jours, et je commençais à me demander si Nablus n'avait pas perdu son argent en engageant les Seigneurs. Je trouvais ces hommes sévères et sans humour, des hommes qui s'étaient battus et avaient pris part à des conflits sur tout Féerûne. En d'autres termes, je m'entendais assez bien avec eux.

Nous avions quitté Melvonte depuis quatre jours, lorsqu'un de nos éclaireurs nous fit part d'une formation particulière : une crête triangulaire de terre se dirigeait à vive allure dans notre direction, comme si un grand animal fouissait rapidement la terre juste sous la surface du sol. Nous n'avions jamais entendu parler d'une telle chose, mais Nablus considéra qu'il fallait voir ce dont il s'agissait, et demanda aux Seigneurs d'Acier d'aller se rendre compte sur place.

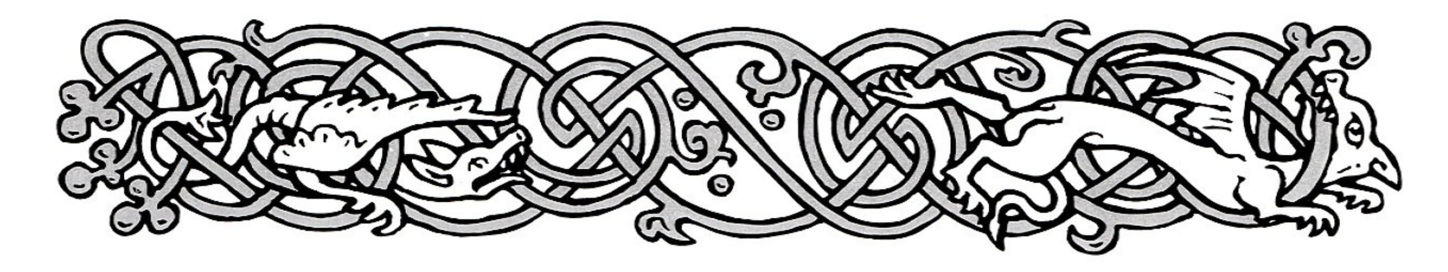
J'observais ce grand monticule de terre qui s'approchait des Seigneurs d'Acier, magnifiques dans leurs armures reluisantes. À mesure que la vague de terre se rapprochait, une grande crête triangulaire, semblable à un aileron de requin fendant la mer calme, déchirait la surface de la terre. Je compris soudain à quoi nous avions à faire.

"Nablus ! m'écriai-je, C'est une bulette ! Un requin de terre !" J'ajoutai que je ne m'étais jamais trouvée confrontée à une telle créature, mais que je savais qu'il s'agissait d'un prédateur mortel. Après avoir pesé mes informations, Nablus ordonna à la caravane d'adopter une position de défense, puis j'observai la rencontre des Seigneurs avec la terrible créature.

Ce fut horrible. L'énorme corps de tortue émergea de la terre, faisant dévaler des amas de poussières et de pierres le long de son dos cuirassé. Deux Seigneurs d'Acier galopèrent vers elle et jetèrent leurs lances, qui







— horreur ! — glissèrent contre la carapace impénétrable de la bête.

La créature répondit coup pour coup, mordant et déchiquetant tout ce qui se trouvait à sa portée à l'aide de ses énormes mâchoires. Un chevalier en armure vola littéralement et alla s'écraser 6 mètres plus loin.

Les chevaliers survivants attaquèrent de plus belle, sans plus de succès. La bulette en colère se souleva et se dirigea toute mâchoires dehors en direction de la caravane. Deux autres chevaliers furent happés par les mâchoires du requin et furent engloutis, avant que la bête ne se déchaîne totalement.

Terriblement énervée par le magnifique combat que livraient les chevaliers, la bête sifflait et balançait violemment la tête d'avant en arrière. Elle souleva alors son aileron triangulaire — celui-là même que j'avais vu fendre la surface de la terre — et révéla une peau moins dure.

Un des Seigneurs mit rapidement pied à terre, bascula en avant, emporté par le poids de son armure, puis lança fortement son épée sur la chair exposée. Un sang noir jaillit et la créature se retourna dans un sifflement de douleur pour envoyer au loin le valeureux chevalier.

Mais cette attaque avait suffi pour que la bête renonce à atteindre notre caravane, s'arrêtant pour engloutir deux chevaux morts en quelques secondes avant de replonger et de disparaître sous la surface de la terre.

La moitié de l'unité de cavalerie avait été décimée, et les autres chevaliers étaient tous blessés. Les orques et les ogres nous laissèrent heureusement tranquilles, et nous parvînmes à Glistère sans autre incident. Mais ce que j'avais vu là suffit à me convaincre que la bulette compte parmi les créatures les plus dangereuses de tout Féerûne.

Une machine à dévorer

Grâce à dieu, la bulette est une créature solitaire qui chasse sur des territoires ne dépassant pas 75 kilomètres carrés. Mais sur cette zone, personne n'est à l'abri, car la bulette est une véritable machine à dévorer qui se jette






sur toute créature qui ose malheureusement s'aventurer sur son terrain.

On dit que ce prédateur éléphantesque pèse quelques 4 tonnes. Ses pratiques de chasse terriblement énergiques nécessitent un métabolisme actif, une forte respiration, de gros poumons et un cœur puissant. La bulette peut creuser la terre à une vitesse incroyable en se servant de ses griffes avant, et se déplace sur terre avec la rapidité de l'éclair.

Ce métabolisme actif la conduit à manger en permanence, à chasser et à consommer de la chair animale riche en protéines. Ses mets favoris se composent de grosses proies : daims, antilopes, chevaux et humains. Les elfes sont les seules proies que la bulette se refuse à manger, de même qu'elle semble ne pas apprécier les nains, quoi qu'elle n'hésitera pas à en dévorer les jours où elle est particulièrement affamée. Elle se jette également avec enthousiasme sur les orques, les worgs et les ogres.

La bulette passe un temps considérable à chasser. Le reste du temps, elle dort sous terre. Sa respiration et son rythme cardiaque diminuent alors quelque peu. Ces périodes de repos peuvent durer plusieurs jours, particulièrement si elle vient d'engloutir un repas copieux. Le système digestif de la bulette semble capable de dissoudre pratiquement toute substance, le tout plus ou moins rapidement, y compris des épées, des armures, des cailloux et de la terre. Elle semble aussi pouvoir digérer des substances inanimées, mais elle a besoin pour survivre de protéines animales.

Lorsqu'elle chasse, la bulette creuse sous la surface de la terre. Extrêmement sensible aux vibrations, elle réagit immédiatement à tout rythme régulier, tel des cavalcades d'animaux. Elle ne peut en aucun cas ignorer des trépidations multiples, comme celles émises par un troupeau d'animaux ou une caravane.

Mystères

On ne sait rien de la reproduction et du mode de vie des bulettes. Les théories abondent, surtout parmi les naturalistes en chambre qui n'ont jamais vu de bulettes de leur vie. Les bulettes pondent-elles ? Portent-elles leurs petits ? S'accouplent-elles pour donner naissance ? Continuent-elles de grandir toute leur vie ou atteignent-elles une taille adulte ? Combien une portée compte-t-elle de petits ? Quel genre de parents sont les bulettes ? Les débats sont interminables, mais reposent sur bien peu d'observations concrètes.

Ayant passé ma vie à dissocier les faits de la fiction, j'ai tenté d'obtenir plus d'informations sur ces créatures lors de mon séjour à Thar. J'ai rassemblé peu de faits, mais ce que j'ai appris est extrêmement surprenant.

Un éclaireur orog qui daigna m'adresser la parole prétendit qu'un couple de bulettes avait causé de grands dégâts dans sa tribu il y a quelques années à peine. Je fus particulièrement intriguée, car bien peu d'observateurs ont vu plus d'une bulette à la fois.

L'orog me confia que les bulettes semblaient mener leurs attaques de concert et ne se comportaient pas comme deux individus chassant séparément. La bulette la plus grande mesurait environ 3,60 mètres de long et était de couleur bleu argenté, alors que la plus petite, qui mesurait 60 centimètres de moins environ, était vert luisant. Après avoir dévasté le campement des orques et dévoré une bonne dizaine de soldats de la tribu, les bulettes cessèrent soudainement le combat pour regagner le sous-sol.

S'agissait-il d'un couple ? Quelques personnes parlent de deux bulettes chassant ensemble. Peut-être s'agissait-il d'un parent et de sa progéniture ? Je l'ignore. La bulette qui attaqua notre caravane était de couleur bleue, et je me demande s'il s'agit de celle qui a attaqué le camp des orques, comme l'orog me l'a affirmé.

Un maître de caravane indépendant d'Amn me raconta également une de ses aventures, qui pourrait bien apporter de l'eau à notre moulin. Alors qu'il explorait un complexe de caves autrefois habité par une tribu de gobelins gênants, ses compagnons et lui arrivèrent dans une petite salle qui renfermait deux douzaines d'objets ovales. Mais avant d'avoir pu examiner de plus près les fameux objets, un mur s'effondra et une bulette affamée fit irruption dans la pièce. La créature eut le temps d'avaler un de ses compagnons avant que tous ne parviennent à s'enfuir. Une grande partie de la caverne s'écroula et mon ami crut qu'il n'en sortirait pas vivant.

Cette salle était-elle un nid ? Les objets en question étaient-ils des œufs ? La bulette défendait-elle sa progéniture ou attaquait-elle seulement les aventuriers pour manger ? Là encore, on ne peut que spéculer.

Note d'Elminster : Reportez-vous aux notes de Lyra Solrose dans le volume consacré à Cormanthor pour obtenir des réponses surprenantes sur les mystères de la reproduction des bulettes.







Ogres contre requins de terre

Bien que la bulette soit l'un des prédateurs les plus dangereux et les plus voraces, les ogres de Thar prétendent connaître quelques trucs extrêmement novateurs pour tenir en échec ces adorables créatures. Il est vrai qu'une telle chasse est plutôt rare. À ma connaissance, aucune tribu d'ogre n'a encore utilisé cette ruse pour tuer une bulette. Pourtant, des rumeurs circulent sur le fait que deux ou trois bulettes auraient récemment fait leur apparition — peut-être la progéniture de celles qui avaient détruit le campement. Les ogres ont donc commencé à envisager une nouvelle forme de chasse à la bulette, et je dois dire que leur méthode vaut la peine d'être explicitée ici.

Les bulettes sont certes capables de se déplacer rapidement sur la terre ferme, mais il semble que leur progression s'effectue beaucoup plus difficilement sur les rochers. L'orog me racontait qu'il y a bien longtemps, les ogres avaient exploité cette faille à leur avantage. Le désert de Thar comporte quelques petites collines et quelques affleurements rocheux, représentant une base d'opération relativement sécurisante pour se lancer dans une lutte contre une bulette.

La bulette étant une créature excessivement rare, les ogres ne s'épuisent pas à la chasser et à la tuer. Une tribu chassera une bulette uniquement si elle menace son territoire, et toute la tribu participera alors au combat. C'est l'occasion pour les guerriers de gagner en prestige.

Voici comment se déroule la chasse. Une douzaine d'ogres commence par frapper le sol de ses gourdins pour attirer le requin de terre. La bulette ne peut résister à cet appel et arrive très vite, entre une minute et une heure, se déplaçant sous la terre, son aileron fendant parfois la surface. Lorsque la bête est en vue, les ogres se retirent vers les affleurements rocheux, sachant que lorsqu'elle a détecté une proie potentielle, rien ne peut décourager la bulette.

Malgré toute sa rage et sa rapidité, la bulette est manifestement désavantagée dans les régions rocailleuses, où elle progresse beaucoup plus lentement. Si la bulette était plus intelligente, elle abandonnerait sûrement la partie en arrivant sur un sol où la terre est moins abondante, mais une fois en chasse, elle n'obéit qu'à son instinct de tueuse.

Les ogres escaladent les rochers à quatre pattes, la bulette étant à leurs trousses. Ils choisissent de préférence des pentes escarpées, car plus l'ascension est périlleuse, plus les ogres sont avantagés.

Enfin, les ogres en fuite parviennent au sommet de la formation rocheuse. À ce moment, alors que la bulette fonce résolument sur sa proie, un autre groupe d'ogres fait irruption. Ces ogres portent des perches en bois résistant. Sans hésiter (ce qui est tout à leur honneur), les forts guerriers placent leurs perches sous la bulette et poussent de toutes leurs forces pour faire levier et renverser la bulette en bas de la pente.

Il est entendu que cette technique de chasse présente bien des dangers. Si la bulette parvient à éviter la perche, si elle ne bascule pas ou si elle ne retombe pas sur le dos, les ogres sont en grand danger et risquent bien de quitter le champ de bataille en ayant perdu quelques uns de leurs compagnons. Mais si la bulette atterrit sur le dos, les ogres ont l'avantage et se hâtent de l'exploiter.

Je trouve plutôt amusant que les ogres, réputés pour leur lenteur et leur stupidité, aient découvert la faiblesse de la bulette — chose à laquelle les grands esprits de Féerûne n'ont jamais songé. Et pourtant, c'est enfantin : il y a peu de chances qu'une bulette sur le dos parvienne à se remettre sur ses pattes rapidement.

En prenant son temps, elle sera bien sûr capable de se retourner. Les érudits ont beaucoup spéculé sur "l'aileron" du requin de terre, et il y a je pense autant de théorie qu'il y a de théoriciens cinglés. Certains affirment que cet organe est resté à l'état rudimentaire et qu'il ne sert à rien, qu'il est utilisé par la bulette pour marquer son territoire ou encore qu'il est utilisé pour copuler (on fournit systématiquement cette explication dès qu'un organe semble ne servir à rien). Aucun de ces académiciens n'a jamais osé suggérer — à ma connaissance — que la bulette relevait cet aileron uniquement pour se remettre sur pieds si par malheur elle se retrouvait sens dessus dessous.

Ce procédé prend quelques bonnes minutes cependant, car la musculature qui sert à remuer sa "crête" est peu développée, et les ogres savent exploiter ces précieuses minutes. Ils dévalent la pente en préparant leurs perches. Car les perches qui ont servi à faire basculer la bulette sont assez acérées pour être plantées avec force dans l'estomac, les yeux et la bouche de la créature, ainsi que dans la chair molle située sous la crête pendant que la bête tente de se débattre.

Mais même à ce stade, les événements peuvent tourner court. Leurs perches peuvent aider la bulette à se redresser, ils peuvent rater leur cible. Pourtant, il






semble que la technique du basculement soit la seule chance de venir à bout de ces créatures mortelles lorsque l'on veut tenter une chasse qui s'avère terriblement risquée et périlleuse. Laissez-moi vous dire que ce n'est pas exactement le genre de distraction que j'envisage pour mes après-midi ensoleillés.

Ibrandelins

Ces créatures massives, créées par magie à partir de lézards de feu ordinaires par les prêtres d'Ibrandul, semblent s'être implantées à Thar, mais aussi dans les collines avancées des Galènes Occidentales. Elles ressemblent beaucoup à des dragons rouges sans ailes, mais n'ont ni les facultés de ruse, d'intelligence et de magie, ni la malveillance de cette espèce. Et pourtant, il faut dire qu'un idrandelin est un terrible adversaire, qui depuis peu s'attaque aux caravanes de Thar.

Origines

Comment l'ibrandelin est-il arrivé à Thar ? Nul ne le sait. Pourtant, certaines stèles des territoires des ogres représentent des ecclésiastiques à l'apparence humaine conjurant ces créatures pour qu'elles attaquent et exterminent des ogres impuissants. Les érudits n'ayant pas encore spéculé sur l'origine de la venue des ibrandelins à Thar, c'est à moi d'utiliser mon sens commun et mon expérience pratique pour échafauder une théorie sensée. L'histoire ancienne des ogres est incertaine, mais on compte parmi leurs légendes beaucoup de récits parlant d'une invasion d'humains, sous les ordres du héros Beldoran, qui, suppose-t-on, assassina le dernier Tharkul. Ces envahisseurs comptaient peut-être parmi eux des prêtres d'Ibrandul, qui créèrent ces bêtes pour les protéger et les aider à exterminer les ogres de Thar. Cette théorie est un peu étrange, car il est vrai que les adorateurs d'Ibrandul se trouvent généralement parmi ceux qui voyagent et explorent les dessous de la terre, mais c'est là la seule explication plausible que je vois.

Quelle que soit leur origine, un fait est indiscutable : les ogres vouent aux ibrandelins une haine farouche. Les orques les considèrent comme nuisibles et se paient à l'occasion une partie de chasse contre ces créatures. Une tribu décore toutes ses bannières et totems de clan avec des os d'ibrandelins et accorde des honneurs particuliers à tout guerrier qui massacre un ibrandelin.

Habitat et biologie

Les ibrandelins vivent habituellement dans des cavernes, particulièrement dans les Profondeurs. Ils peuvent être extrêmement dangereux, car ils utilisent leur masse énorme pour écraser leur adversaire. Qu'ils soient d'origine magique ou divine, les ibrandelins ont longtemps servi de protecteurs, de bêtes de garde ou de compagnons d'aventuriers. Élevés pour défendre les adorateurs d'Ibrandul, ils préfèrent vivre sous terre et défendre toute personne portant la robe pourpre des serviteurs du dieu Ibrandul.

Les ibrandelins de Thar ont cependant ceci de remarquable qu'ils ont surmonté leurs attributions originelles. Je pense pour ma part qu'ils sont "devenus sauvages", qu'ils ont adopté un mode de vie plus naturel et accommodé leurs habitudes à leur nouvel habitat.

Les ibrandelins de Thar ont conservé leur préférence pour des lieux sombres et détestent la lumière. Ils vivent sous des tumulus ou dans les cavernes des Galènes Occidentales, et sortent la nuit pour chasser. Étonnamment rapides pour des créatures de leur taille, les ibrandelins affectionnent particulièrement les chèvres, les daims, les antilopes et d'autres proies de cette taille. Ils attaquent aussi les orques, les ogres et les humains. Leurs cibles favorites sont cependant les chevaux domestiques, souvent boiteux ou fatigués lorsque les caravanes s'arrêtent pour passer la nuit.

Vie familiale

Les ibrandelins de Thar ont des pratiques de reproduction très simples, les couples se reproduisant une fois l'an. La femelle pond une douzaine d'œufs qui éclosent au printemps. Les couples d'ibrandelins défendent leurs nids — souvent nichés dans le creux des talus, dans des cavernes ou des trous superficiels — et prennent soin de leurs petits jusqu'à ce qu'ils soient assez grands pour se débrouiller seuls. Cette période dure en général de un à trois mois après l'éclosion. Une fois adultes, les ibrandelins se débrouillent seuls, trouvent une tanière et surveillent leur territoire de chasse.

Clergé

Ibrandul, une obscure divinité connue des seules personnes qui rôdent dans les Profondeurs et leurs environs, protège sans doute les humains qui s'y aventurent. Les prêtres d'Ibrandul prétendent avoir créé les ibrandelins, et il est toujours possible de rencontrer ces créatures "domestiques" dans les régions souterraines.






La présence d'ibrandelins "sauvages" n'a bien entendu pas échappé aux prêtres d'Ibrandul. J'ai appris cet intérêt pour les ibrandelins par un protecteur de caravane qui disait adorer Ibrandul. Ses histoires portant sur la présence des créatures à Thar sont parvenues jusque dans les hautes sphères des prêtres qui adorent leur dieu dans un temple secret situé dans les Profondeurs. D'après mon homme, ces prêtres commencent à échafauder des plans d'expédition dans la région en vue d'étudier et d'éventuellement re-domestiquer les ibrandelins de Thar.

L'expédition n'est pas encore partie, mais il paraît que l'on engage des aventuriers extérieurs, particulièrement ceux doués d'une expérience intéressante. Cette nouvelle est très attractive pour les aventuriers de la région. J'envisage même de m'engager…

Leucrottas

Les leucrottas sont des créatures méchantes et grincheuses qui hantent les régions désolées et attaquent tout ce qu'elles peuvent se mettre sous leurs drôles de dents. Il va sans dire que ces bêtes vivent dans le Pays Gris et que leur nature rusée les rend extrêmement dangereuses pour les voyageurs comme pour les habitants.

Et si je suis la seule à dire que ces horribles créatures sont mignonnes et câlines, c'est que je me suis intéressée aux leucrottas. Comme chaque fois que j'ai participé à des projets, mon objectif était de mieux connaître mon ennemi, mais cette fois, mes informations pourraient bien intéresser les sages et les érudits.

Physiologie et nature

La leucrotta est une grande créature qui mesure jusqu'à 2,10 mètres au garrot. Son corps ressemble à celui d'un cerf, à l'exception de sa queue de lion, et de sa tête qui rappelle le blaireau. Ses dents n'en sont pas à proprement parler. En fait, le crâne de la leucrotta n'indique en rien que la bête eût un jour une dentition et des gencives ordinaires. La leucrotta est dotée d'une espèce d'arête osseuse acérée qui, conjuguée à des mâchoires puissantes, découpe facilement la viande, casse les os et peut même déchirer du métal.

Ces pseudo-dents terribles présentent probablement un intérêt particulier pour les naturalistes curieux. Elles ne ressemblent en rien à d'autres dents et semblent être des extensions du crâne de la leucrotta plutôt qu'une formation à part entière. Son crâne est énorme, présente une large crête sagittale marquée et des pommettes épaisses qui retiennent les muscles et les tendons puissants servant à refermer sa terrible mâchoire.

Alors qu'il semble sûr que la leucrotta soit un mammifère, son origine est incertaine. Beaucoup de sages ont élaboré des théories complexes d'évolution de la leucrotta. Je les trouve pour la plupart douteuses, car elles comportent d'énormes lacunes, et beaucoup trop d'hypothèses pour ce qui est de leurs ancêtres.

Je pense personnellement que la leucrotta est une créature surnaturelle, probablement créée à partir de la magie de la même façon que l'ont été le griffon, le pégase et l'hippogriffe. Il est impossible de dire exactement comment, mais je pense qu'elles sont le résultat d'une catastrophe de magie comme les derniers Temps de Trouble, ou qu'elles ont été créées par un pouvoir maléfique — magique ou divin — pour gêner ses ennemis.

Reproduction et famille

Les leucrottas vivent en meutes. Elles peuvent comporter quatre individus et comprennent en général un mâle et jusqu'à trois femelles. Il semble en tout cas que ce soit la règle, mais des exceptions sont aussi possibles, d'autant plus qu'il est particulièrement difficile de distinguer le sexe des leucrottas (les femelles sont un peu plus petites que les mâles, mais tout aussi vicieuses). La détermination de leur sexe est du reste une affaire que je laisse aux étudiants spécialisés en histoire naturelle.

Les petits naissent au printemps et les leucrottas sont assez bons parents. Dès que la leucrotta est assez grande et qu'elle peut constituer une menace pour la meute, elle est chassée. Les jeunes leucrottas qui passent l'hiver forment alors de nouvelles meutes au printemps et en été, ou se joignent à des meutes existantes en tuant ou en lançant un défi à un membre de la meute.

Les adolescents se regroupent parfois pour former des meutes temporaires et chasser en commun. Ces jeunes meutes sont souvent très dangereuses car elles sont en général affamées.






Régime et chasse

Les leucrottas sont de voraces carnivores qui utilisent leur intelligence et leurs talents d'imitation pour attirer leurs proies pratiquement jusque dans leur gueule. Les leucrottas s'attaquent d'ordinaire à des animaux assez grands tels les daims et les antilopes, mais peuvent au besoin se nourrir de souris, de lapins et de campagnols. Mais leur mauvaise réputation est fondée sur leur goût particulièrement développé pour les proies douées d'intelligence, telles les orques, les humains ou même les ogres, car ces victimes leur permettent d'utiliser pleinement leurs capacités vocales.

La leucrotta peut imiter une large gamme de sons, y compris la voix des créatures intelligentes. Avec les animaux sauvages, elle utilise ses capacités pour imiter le cri du daim ou de l'élan en rut, le cri de jeunes animaux en détresse, et plus simplement le cri de l'animal qu'elle souhaite dévorer. Tous ces sons visent à attirer la proie, sur laquelle elle n'a plus qu'à fondre (elle est en embuscade) pour la dévorer en la déchiquetant entre ses puissantes mâchoires.

Si ces talents semblent particulièrement intéressant pour chasser certains animaux, les imitations de la leucrotta représentent un réel danger pour les humains et les voyageurs humanoïdes imprudents. Avec l'expérience, les leucrottas apprennent des mots et des phrases en langage intelligent et savent exactement comment s'y prendre pour attirer leur gibier préféré. Elles ont compris que les humains répondaient à la voix d'un de leur compagnon en détresse, particulièrement si celle-ci semble être celle d'un enfant ou d'un individu de sexe opposé. Les orques et les ogres viennent à la rescousse des membres de leur tribu, et répondent à un défi de bataille ou à une insulte. Les stratagèmes utilisés par les leucrottas sont légion, et elles utilisent rarement la même ruse deux fois de suite.

Il est bien entendu que les individus solitaires sont ses proies préférées, mais une meute de leucrottas peut très bien s'attaquer à plusieurs créatures à la fois. Une petite caravane, ou quelques ogres, peuvent craindre ses attaques extrêmement dévastatrices.

Si l'imitation ne prend pas, la leucrotta abandonne en général la partie. Pourtant, si elle a assez faim, elle peut attaquer directement depuis sa cachette. La leucrotta imite alors le chant des oiseaux ou d'autres animaux pour tromper ses victimes, qui se croient alors en sécurité, puis elle se jette dessus.

Entretien avec une leucrotta

Les débats d'érudits portant sur l'intelligence de la leucrotta — ou son manque d'intelligence — ont fait couler beaucoup d'encre. Ces créatures sont-elles vraiment intelligentes ou leurs imitations résultent-elles d'un processus instinctif ? Les vieux érudits s'interrogent toujours... Et en supposant qu'elles soient douées d'intelligence, ont-elles développé un langage ? Quelle sorte de société ont-elles mise au point ? Beaucoup d'individus supposés cultivés nient avec véhémence que les leucrottas puissent être un tant soit peu intelligentes et prétendent que ce sont uniquement des animaux ingénieux.

Avec l'histoire que je vais maintenant vous rapporter, les scientifiques en chambre n'auront que ce qu'ils méritent (au cas où vous ne vous en seriez pas encore aperçu, je méprise ces radoteurs qui se perdent en théories alors qu'ils feraient mieux de rechercher des faits pouvant être prouvés). Je suis assez fière de pouvoir affirmer que mon expérience m'a permis de donner un coup de pied dans la fourmilière des théories de ces vieux débris. J'ai ainsi pu démontrer que la leucrotta est intelligente et tout à fait capable d'avoir une communication sensée.

Comme je l'ai déjà dit, les leucrottas extrêmement affamées fondent directement sur leurs proies. Il m'est arrivé, au cours d'un voyage, de conduire une caravane poursuivie par une de ces créatures, qui tentait sans cesse d'attirer des membres de notre groupe en émettant des sons d'animaux en détresse, des pleurs d'enfants et autres gémissements similaires. La première fois que l'on entendit ces appels, un groupe bien armé quitta la caravane pour rechercher l'individu en détresse, mais ne trouva personne. La leucrotta avait manifestement fui, pensant que la lutte serait inégale. Mais elle ne tarda pas à revenir pour tenter d'attirer une nouvelle victime.

Nous finîmes par ne plus répondre à ses appels et poursuivîmes notre route, espérant qu'elle abandonnât. Mais il n'en fut rien, et après quelques jours, la méchante bête était si affamée qu'elle tendit une embuscade, espérant attraper un cheval ou un conducteur de bêtes avant de s'enfuir.

Par chance, notre maître de caravane avait loué les services d'un magicien pour le voyage, et ses sorts rendirent bientôt la bête inconsciente. J'implorai le maître de caravane de ne pas tuer la bête — au moins pas immédiatement — mais plutôt de l'emprisonner dans de solides chaînes et de la charger dans une voiture.



Étant la seule à vouloir la leucrotta saine et sauve, on me donna comme mission désagréable de la garder, et je me demandai alors si je n'avais pas fait preuve d'une trop grande générosité.

Après avoir chevauché le long de la voiture en tentant d'apaiser les plaintes du conducteur (qui ne cacha pas son dégoût pour le chargement qu'il transportait), je remarquai que la leucrotta remuait.

Malheureusement pour le conducteur et pour moi, son réveil se traduisit par le développement d'une vague nauséabonde qui nous envahit alors que la respiration de la bête se faisait plus rapide. C'est à ce moment que le conducteur refusa de continuer à coopérer, ne me proposant que deux alternatives : tuer la leucrotta ou me passer les rênes et prendre mon cheval.

J'adoptai à contrecœur la seconde solution et montai dans la voiture. Curieusement, alors que je veillais à la fois sur la conduite de ma voiture et sur ma captive, je remarquai que la leucrotta clignait des yeux et que sa bouche infecte s'ouvrait plus largement, laissant entrevoir une langue rose pendante comme celle d'un chien.

"Aide-moi," pleurnicha-t-elle en imitant passablement une voix humaine.

Je secouai la tête en signe de négation. "Ça ne prend pas, petite, lui dis-je. Maintenant, nous te tenons.

— Non, poursuivit-elle en adoptant un ton de conversation. Délivre-moi, humain. Et je te laisserai en paix."

Je dois dire que les bras m'en tombèrent.

"Est-ce à moi que tu parles ? Vraiment ?"

Elle grogna, m'envoyant une nouvelle vague nauséeuse. J'eus l'impression d'un rire étouffé.

"Tu ne pensais pas que j'en sois capable, femme ?" me lança-t-elle avec espièglerie. Je répondis à son regard suppliant par un regard malin qui m'était propre.

"Peut-être, la bête, lui rétorquai-je. Si tu coopères avec nous. Sinon, il se pourrait bien que tu passes le restant de tes jours dans un cirque. Ou que tu décores le parquet de mon bureau."

Ma réponse ne sembla pas la déconcerter. "J'ai connu bien pire comme traitement. Alors comme cela, tu souhaites passer un marché ? Qu'attends-tu de moi, femme ? Je t'avertis, je ne peux te donner beaucoup.



— Tu peux sûrement me parler de toi, répondis-je. Dis-moi tes secrets."

La leucrotta émit un gloussement, mi humain, mi hyène. "Vous les humains, vous êtes incroyables. Quand je m'intéresse à une créature, c'est pour me demander si oui ou non je vais la dévorer. Je n'ai que faire de ses secrets. Mais si c'est le prix à payer, je vais te révéler mes secrets."

Ainsi, et au grand étonnement des autres membres de la caravane (et à leur grand dégoût pour certains), j'entamai une conversation avec la leucrotta captive, dont je vais vous narrer ici les grandes lignes.

La créature sembla amusée par la consonance du nom "leucrotta". Il semble que les leucrottas ne se donnent pas de nom parlé, mais se distinguent par leurs odeurs individuelles pour révéler leur identité. N'étant pas équipée pour effectuer une telle distinction olfactive, je décidai d'appeler mon interlocuteur "Olaf", du nom d'un ancien ami dont les habitudes marginales n'étaient guère meilleures que celles de la leucrotta.

Les leucrottas ont développé une sorte de société, basée sur l'interaction entre meutes. Chaque meute, comme chacun des individus qui la compose, est identifiée par une combinaison d'odeurs, qui persiste dans une région bien après que la meute en soit partie. Ces marqueurs odorants sont utilisés pour surveiller leur territoire, et sont en général respectés par les autres meutes.

Tout cela était bien sûr fascinant, mais ce n'étaient pas exactement les informations qui m'intéressaient.

"Alors, dis-moi, comment vois-tu le monde ? Qu'est-ce qui vous rend telles que vous êtes ?"

Je pourrais jurer qu'Olaf me sourit, ses yeux exprimant à la fois la surprise et une marque de respect.

"Tes griffes révèlent mon cœur d'un seul coup, dit-elle. Tu demandes beaucoup en échange de ma liberté."

Je restai silencieuse.

"Très bien, dit enfin la leucrotta. Vous autres gens, vous pensez que nous sommes des animaux, n'est-ce pas ? Mais tu sais maintenant que nous sommes beaucoup plus. Nous, les leucrottas, comme vous nous appelez, avons une vision unique du monde. Nous voyons à travers le regard de la Meute, et la Meute nous guide.

— La Meute ? fis-je, étonnée.

— Oui, c'est cela. Ce sont nos — comment dites-vous, déjà ? — nos dieux."

Les leucrottas et la Meute

L'intelligence de la leucrotta était déjà une révélation. Mais jamais je n'aurais envisagé que les leucrottas puissent adorer un panthéon de dieux et de déesses précédemment inconnu.

D'après Olaf, les leucrottas adorent un groupe de prédateurs archétypes connu comme étant la Meute. C'est bien entendu la Grande Leucrotta, Toknana, qui dirige la Meute. La Meute règne sur les plaines des Abysses, offre des proie aux leucrottas dévouées et défend l'espèce contre ses ennemis.

Toknana est aidée par d'autres créatures archétypes, telles que Hruba la Chimère, Ylarri le Dragon Rouge et Voal l'Hydre. De nombreuses leucrottas, choisies parmi les chasseurs les plus fins et les plus rusés de Féerûne, accompagnent Toknana à travers les Abysses, et sont parfois expédiées dans les Plans Primaires pour aider les leucrottas mortelles si elles sont menacées ou ont besoin de nouveaux stratagèmes pour aider à tromper et capturer des proies.

L'exemple héroïque de Toknana et de la Meute, qui ne craignent rien et chassent même les proies les plus puissantes, forment la base de la perception du monde des leucrottas. Le monde leur a été accordé comme territoire de chasse, et celles qui se montrent les plus dangereuses et qui ont le plus de ressources (ce qui, à l'idée des leucrottas, signifie "les plus fourbes") seront unies à Toknana dans un pays où elles pourront chasser, sans crainte de la mort et des représailles.

Ce trait de noblesse de la part d'une espèce réputée pour son comportement vicieux et souvent couard m'apparut comme une autre révélation. Je regardais maintenant ma captive avec un certain respect. Aussi bête soit-elle, et dans d'autres circonstances un animal haï, je la vis à ce moment comme un parent.

Quelques jours plus tard, après notre arrivée à Glistère, j'emmenai ma captive au plus profond du désert. J'avais obtenu d'un magicien local qu'il crée un sort qui relâcherait automatiquement les chaînes d'Olaf plusieurs heures après que je l'ai quittée (je ne faisais tout de même pas confiance à ma compagne au point de la relâcher alors que je me trouvais à ses côtés !). La leucrotta ne sembla pas apprécier le fait d'être laissée enchaînée et impuissante pendant des heures dans le désert, mais en fait, elle n'avait pas le choix.

Lorsque j'arrêtai la voiture pour descendre de mon cheval, je me retournai vers la leucrotta.



"Encore deux questions, lui dis-je. Comment as-tu appris à parler ?"

Olaf émit une fois encore un rire malin. "J'ai autrefois été la victime d'une personne qui m'a traitée comme toi, répondit-elle. J'ai été montrée dans un cirque ambulant. Ce que n'a jamais su le propriétaire, c'est que j'en ai profité pour apprendre à parler en écoutant les badauds, après quoi je les ai bernés pour faire ouvrir ma cage… Ah ! Je laisse ton imagination terminer l'histoire."

Je frissonnai.

"Tu as dit deux questions, me dit la leucrotta. Quelle est donc la dernière ?

— Je ne te l'ai pas encore posée. Es-tu un mâle ou une femelle ?"

Un nouveau rire se fit entendre, plus retentissant cette fois. La leucrotta me fixa avec l'air espiègle que je m'étais habitué à lui voir prendre depuis quelques jours.

"Tu aimerais bien le savoir, hein ? Tu aimerais…"

Aujourd'hui, j'ignore toujours la réponse à ma question.

Manticores

La manticore, autre créature surnaturelle — créée par la magie ou de façon diabolique — est une combinaison désagréable composée d'une tête d'humain, d'un torse de lion, d'ailes de dragon et d'une queue à pointes. Si déjà les manticores existaient avant le Temps des Troubles, leur nombre n'a cessé d'augmenter, particulièrement dans les régions désertes telles que le Grand Pays de Thar.

On parle d'au moins trois couples de manticores dans la région. Je n'ai en ce qui me concerne pu observer qu'un individu solitaire, et ce d'assez loin. Pourtant, bon nombre de protecteurs de caravanes en ont croisées et m'ont rapporté des problèmes incroyables causés par ces créatures. Ce que je vais maintenant vous relater est basé sur ce qu'ils m'ont raconté — ou du moins sur les affirmations que j'ai estimées être vraies.

Chasse et nourriture

Quoi que créatures surnaturelles, les manticores ont pris leur place dans l'écologie de Thar, utilisant leur aptitude au vol pour régner sur tout le pays. Les manticores sont de bien piètres volatiles, ce qui ne les empêche pas d'attaquer par les airs et d'éviter ainsi une mêlée avec l'ennemi. En général, un couple en train de chasser tourne en cercle au-dessus de sa proie, la harcèle avec leurs queues à pointes, puis plonge sur sa victime pour l'attaquer en utilisant leurs griffes acérées. Ce n'est que lorsque l'adversaire a été bien blessé par cette attaque aérienne que les manticores se posent pour achever leur victime en la mordant vicieusement.

Parmi les protecteurs et les maîtres de caravanes, les manticores sont réputées pour leur couardise, refusant d'engager un combat rapproché et s'envolant dès que l'adversaire répond par des projectiles ou a recours à la magie. Je dirais honnêtement que cette réaction témoigne plutôt de son bon sens… Le fait de refuser d'attaquer une caravane protégée par des archers, des jeteurs de sorts ou des guerriers habiles me semble plutôt raisonnable. C'est peut-être une des raisons pour lesquelles les manticores vivent toujours dans le Pays de Thar.

Mais les petits groupes, comme les groupes de maraudeurs, les aventuriers ou les explorateurs, ont beaucoup à craindre de ces créatures. Un couple de manticores peut causer des dommages considérables, particulièrement parmi des groupes qui manquent d'expérience. Les orques et les ogres, qui connaissent parfaitement les habitudes de chasse de ces créatures, ne se déplacent dans les régions habitées par des manticores que par bandes conséquentes et bien armées.

Moyens de défense

La probabilité est grande pour un petit groupe de voyageurs de se voir assailli par des manticores. Les indigènes et les résidents de Thar, les orques, les ogres et les humains, ont mis au point plusieurs tactiques pour se défendre contre ces bêtes hargneuses. Souhaitant continuellement mettre en garde les ignorants, j'ai rassemblé ici certaines des techniques de défense qui pourraient être bien utiles au voyageur.

Les manticores faisant systématiquement précéder leur assaut par une pluie de pointes, les voyageurs qui se risquent sur ces territoires ont plutôt intérêt à se munir de grands boucliers et de mantelets d'armures. En cas d'attaque, ces boucliers seront utilisés pour repousser les pointes qui volent. Il est aussi possible de disposer des boucliers au-dessus des têtes des défenseurs, à la manière de l'ancienne formation en tortue.

Les manticores détestent particulièrement les projectiles. Toute forme d'arc se révèle efficace pour






décourager l'adversaire, principalement l'arbalète (les carreaux d'arbalète ont une telle force que la créature attaquée est particulièrement intimidée). Évidemment, les archers verront tout de suite l'utilité de disposer dans leur protection d'ouvertures ou de meurtrières de feu.

La magie décourage aussi les manticores, quoi que j'ai entendu des rumeurs portant sur le fait que certains sorts enrageraient les bêtes, les forçant à attaquer plus férocement encore. Mes informateurs n'étaient pas en mesure de me dire précisément de quels sorts il s'agissait, c'est pourquoi je doute un peu de la véracité d'une telle information.

Une fois à terre, les manticores doivent impérativement être tenues à distance, car leurs corps à corps sont mortels. Les manticores peuvent être assez facilement repoussés en utilisant de longues épées ou des piques, à la manière de l'ancienne phalange. Mais attention ! Il convient de veiller à ce que la seconde manticore ne soit pas en train de tournoyer pour attaquer par les airs alors que la première est tenue en respect.

Contrats avec les orques

Il est intéressant de noter un des effets des manticores sur les résidents de Thar : plusieurs tribus d'orques ont passé des “accords” avec elles. Craignant les attaques des manticores, les orques offrent chaque mois des victimes en sacrifice, dans l'espoir que ces bêtes immondes les laisseront en paix.

Les victimes offertes en sacrifice — qui ne sont en fait pas très différentes des jeunes filles autrefois offertes pour apaiser les dragons — peuvent être des captifs, comme des humains, des ogres et des orques des tribus voisines. Si vraiment les orques ne peuvent offrir ces individus en sacrifice, ils déposent à la place des esclaves gobelins ou des orques criminels ayant été condamnés.

Les victimes sont abandonnées dans le désert, pieds et poings liés. On bat les gongs et les tambours, et on allume des torches pour conjurer les prédateurs. S'il est vrai que les manticores ne sont pas remarquables par leur intelligence, elles se sont pourtant rapidement habituées aux offrandes des orques ; ainsi, seules quelques minutes leur sont nécessaires pour arriver.

On ne peut affirmer si ces sacrifices apaisent les manticores, mais les tribus continuent aujourd'hui cette pratique à intervalles réguliers. Les manticores, très opportunistes, les acceptent bien volontiers.

Ogres

Il y a bien longtemps déjà, Thar était le royaume puissant des ogres, unis sous la bannière du grand meneur que l'on appelait le Tharkul. Les trolls, les yetis, les orques et les gobelins rendaient hommage au Tharkul, mais le royaume bascula à la mort du dernier Tharkul, Maulog, et tomba aux mains du héros humain Beldoran. Vous ne serez pas surpris si je vous dis que les ogres affirment que Beldoran assassina Maulog par perfidie. Mais qui peut connaître l'entière vérité après tant d'années ?

Après avoir longuement étudié les textes anciens — ce qui n'est pas une mince affaire, croyez-moi — je crois pouvoir dire que les ogres de Thar étaient autrefois remarquablement en avance, autant du point de vue social que du point de vue technologique, et que leur royaume représentait à coup sûr une force avec laquelle il fallait compter dans la région.

Ancien royaume

Quoique la majorité des gens prétendent que les ogres sont des créatures stupides et primitives, ayant juste assez de bon sens pour se rudoyer mutuellement, les quelques artefacts laissés par l'ancien royaume de Thar laissent à penser que les ogres appartiennent à une espèce terriblement évoluée.

Les Pays Gris étaient autrefois semés de forteresses faites de pierres extraites et transportées par des esclaves depuis les montagnes des Galènes Occidentales. Le transport était facilité par tout un réseau de routes. À peu près au centre de Thar se dressait un imposant palais sur plusieurs étages où vivait le Tharkul. Ce palais, composé d'une série de tours cylindriques reliées les unes aux autres par des passages souterrains, était entouré par un mur de terre hérissé de pics et truffé de pièges.

Ces monuments prouvent que les ogres étaient loin d'être les créatures abrutie dont parle la population. Aujourd'hui ne subsistent que quelques fondations en ruine et des monticules de terre recouverts d'herbe. La mort du Tharkul plongea le royaume dans le chaos et entraîna une guerre civile, au cours de laquelle palais et forteresses furent abandonnés ou détruits.

On ne peut dater exactement la fondation du Royaume ogresque de Thar, mais il semble que sa chute remonte à quelques 1.000 ans. Depuis, les ogres ont repris leur mode de vie tribal, bien qu'ils continuent



d'envisager le jour où le Tharkul reviendra et où ils retrouveront leur splendeur d'autrefois.

Apparence et culture

Les ogres de Thar diffèrent quelque peu de leurs homologues de Féerûne, ce qui atteste du fait qu'ils sont un peuple plus avancé. Ils sont un peu plus petits que les ogres ordinaires (mesurant en moyenne 2,40 mètres) mais leur tête est de taille plus importante. La couleur de leur peau est lavande à rouge brique et ils ne dégagent pas l'odeur déplaisante de leurs congénères.

Les tribus d'ogres comptent de deux à cent membres et sont dirigées par un chef et des seigneurs de guerre tribaux. Les tribus s'allient parfois pour compter plusieurs centaines d'individus. Ces alliances durent rarement, mais pendant ce temps, elles constituent une force terriblement dangereuse.

Comme pour les tribus d'orques, les chefs sont choisis pour leur distinction au combat, mais ne gouvernent qu'avec l'approbation de leur peuple. Un mauvais chef peut être détrôné de force, toute la tribu se liguant contre lui. Les chefs évincés sont tués ou exilés. Certains d'entre eux parviennent à subsister comme ermites, vivant seuls dans des huttes, des trous ou des cavernes, et ne sortant que pour se jeter sur des animaux ou des voyageurs malchanceux.

Les femmes ont une influence plus grande parmi les ogres que parmi les orques, mais il n'empêche qu'elles n'ont pas le droit de diriger. Certaines légendes sur les ogres parlent de chefs féminins, c'est pourquoi cette notion ne leur est pas totalement étrangère, mais en fait on n'en a jamais rencontré dans les temps modernes.

Cependant, ces restrictions quant au droit des femmes à gouverner sont quelque peu atténuées par le fait que seules les ogresses peuvent servir comme chamanes. Puissantes dans cet exercice, elles jettent des sorts utiles, communiquent leurs visions des dieux des ogres et créent les modèles de balafres qui dépeignent les actions héroïques des autres ogres.

Les tribus chassent, mangent et attaquent. Un ogre peut pratiquement manger n'importe quoi (y compris, comme le disent certains, des rochers et de la poussière, encore que je ne le croie pas personnellement). Le cannibalisme n'est pas inconnu.

Les villages d'ogres se composent d'un assemblage de huttes de pierres ou de peaux et sont parfois entourés d'une palissade. Les orques attaquent régulièrement les villages d'ogres et il faut donc que tous les membres de la tribu soient en mesure de répondre à l'agression. À la différence des orques, les ogresses ont tout à fait le droit de servir comme guerrières ou comme chasseurs.

Comme je l'ai dit précédemment, certaines tribus d'ogres exploitent des orques comme esclaves. Ils ne pensent pas beaucoup de bien de ces "fous à peau verte", comme on appelle les orques, mais leur font parfois confiance en leur déléguant de basses œuvres. Il arrive aussi que des orques attaquent les tribus d'ogres pour délivrer leurs esclaves.

Si les ogres sont une race extrêmement dangereuse et meurtrière, ce sont aussi des parents terriblement indulgents qui vouent à leurs enfants une affection sans borne. Les ogres aiment leurs petits à la folie, ne leur refusent que peu de choses, ignorent en leur présence leurs accès de colère et leur comportement emporté, et ne les frappent que rarement pour les punir.

Les jeunes ogres grandissent très vite et sont considérés comme adultes dès qu'ils ont pris part à une bataille ou qu'ils ont tué un grand animal tel un daim ou une antilope. Une fois accepté comme adulte, l'ogre participe aux expéditions de chasse, aux batailles et aux raids.

Les ogres adultes marquent leurs victoires en peignant leurs figures, leurs dos et leurs armes avec des balafres rituelles. Celles-ci sont uniquement créées par les ogresses, qui sélectionnent les modèles appropriés en se basant sur leurs rêves et leurs visions prophétiques qu'elles disent être transmis par Vaprak, le dieu des ogres.

Vaprak et les dieux

Comme beaucoup d'autres communautés d'ogres, les tribus de Thar adorent Vaprak, le puissant dieu des ogres. Habituellement dépeint comme un ogre hideux déployant des griffes, des yeux et des dents démesurés, Vaprak est considéré par les ogres de Thar comme un individu à l'allure noble habillé d'une armure d'écailles et portant un marteau de guerre puissant. Cette image de Vaprak date d'il y a bien longtemps, certains artefacts anciens montrant déjà le dieu ainsi. Il est toujours représenté en train de triompher de nombreux ennemis de différentes espèces.

Vaprak est servi par plusieurs demi-dieux et héros inconnus des autres tribus d'ogres. Leur chef est le dernier Tharkul, Maulog. Les légendes ogresques le décrivent comme un brave chef digne d'honneur, assassiné traîtreusement par un humain répondant au












nom de Beldoran — ce même Beldoran étant considéré comme un héros parmi les humains, et on dit de lui qu'il aurait bâti Glistère. Vous voyez, tout dépend de quel point de vue on se place.

Parmi les autres serviteurs de Vaprak, on trouve Ysshara, déesse de la guérison et des actes héroïques, et Mirklak, un autre ancien héros connu pour avoir tué une centaine d'orques au cours d'une unique bataille.

L'adoration de ces dieux se traduit par de nombreuses cérémonies, s'accompagnant pour la plupart du sacrifice d'ennemis capturés. On préfère pour ces offrandes utiliser des humains ou des orques, mais on choisit parfois des ogres si besoin.

Les femmes chamanes de la tribu sont responsables de la communication avec le dieu Vaprak, celle-ci revêtant habituellement la forme de rêves et de visions. Elles effectuent les rituels sacrés et les sacrifices, soignent les guerriers blessés et créent les motifs de balafres avec lesquelles les ogres adultes représentent leurs hauts faits et leurs batailles héroïques.

Tribus et frontières

Des douzaines de tribus d'ogres peuplent le Grand Pays Gris. Leurs noms sont Crâne de Jade, Marteau de Vaprak, Étoile Déchue ou Sphère de cristal, tous ces noms ayant des consonances qui rappellent la civilisation avancée que connaissaient autrefois les ogres.

Les tribus règnent sur des territoires d'environ 250 kilomètres carrés et marquent leurs frontières par des stèles de pierre sculptées. Ces monuments sont étonnamment travaillés et montrent des scènes telles Vaprak triomphant de ses ennemis, des anciens héros ou des montres, tous peints dans un style évoquant le Ppeuple et les Nordiques des îles Sélénae.

Les stèles sont souvent sculptées de runes, mais ces signes semblent avoir été créés dans un souci esthétique plutôt que pour représenter des messages intelligibles. Cela m'amène à penser que les ogres de Thar devaient autrefois disposer d'un réel langage écrit, mais qu'ils l'ont oublié et qu'ils n'utilisent plus désormais ces marques que comme décoration. Pourtant, les runes sont différentes pour chaque tribu, et sont aussi gravées ou sculptées sur des arbres, des pierres et d'autres formations rencontrées sur leurs territoires.

S'il est vrai que certains collectionneurs seraient prêts à donner beaucoup pour obtenir les stèles des ogres, je conseille aux aventuriers d'éviter d'y toucher. Non seulement les ogres les ayant érigées ne reculeront devant rien pour se venger (y compris poursuivre le malfaiteur au-delà de Thar), mais beaucoup de ces stèles portent des malédictions placées par les chamans. Ces malédictions apportent le malheur, la maladie ou même la mort, et sont très difficiles à ôter une fois qu'elles se sont abattues sur un individu.

Tribu du Crâne de Jade

Le Crâne de Jade, une des tribus ogresques les plus puissantes, occupe un territoire situé au sud ouest de Glistère, non loin de la tribu des orques appelée Lancenoires.

On dénombre environ 100 ogres Crâne de Jade. Leur chef répond au nom de Okkmog et est assisté par deux ogresses chamanes nommées Kurmakkha et Vazgrhaa.

Okkmog, chef ogre : CA 4 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 50 ; #AT 1 ; Dég. 1-10 +9 (*épée à deux mains +3*) ; AS +6 par dégât ; AL : CM ; PX 975

Kurmakkha, ogresse chamane : CA 5 ; VD 9 ; DV 4 +1 ; pv 24 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ; AS +6 par dégât ; AL : CM ; PX 975 ; Sorts cléricaux : 1er niveau : *blessures légères* x 2 ; 2e niveau : *marteau spirituel*

Vazgrhaa, ogresse chamane : CA 5 ; VD 9 ; DV 4 +1 ; pv 26 ; #AT 1 ; Dég 1-10 +9 ; AS +6 par dégât ; AL : CM ; PX 975 ; Sorts cléricaux : 1er niveau : *blessures légères, détection de la magie, lueur féerique* ; 2e niveau : *aide, discours captivant*

On dit qu'Okkmog brandirait une épée enchantée pouvant jeter des éclairs. Les ogres Crâne de Jade extorquent l'argent des caravanes qui font la liaison avec Glistère et sont engagés depuis bien longtemps dans une lutte amère avec les orques voisins des Lancenoires.

Le point de vue des ogres

Bien qu'il me soit souvent arrivé d'expédier des ogres dans l'autre monde, les ogres moyens de Féerûne et moi-même ne nous sommes jamais préoccupés de philosophie. Mais il m'est arrivé de me rendre dans des lieux intéressants où j'ai pu apprendre que les ogres de Thar ont une perception du monde assez intéressante.








Ils voient le monde comme un laboratoire de tests, où Vaprak pose des obstacles sur le chemin de ses enfants. Seul le vrai fidèle tolérera la douleur du monde et l'injustice, les considérant comme valeur d'un éternel dévouement à sa divinité. Ceux qui échouent connaîtront une après-vie de souffrances et de punitions éternelles, rendant chaque ogre bien trop passionné pour tolérer les essais et tourments de Vaprak. La chute du royaume des ogres est considérée comme un des tests les plus grands de Vaprak, le chaos actuel et le niveau primitif dans lequel est retombée la civilisation étant la punition pour les attitudes orgueilleuses des jours anciens.

Cela n'excuse en rien la traîtrise de Beldoran, ni ne diminue la culpabilité des humains en général. Les ogres de Thar détestent les humains et souhaitent à tout prix se venger en souvenir de la destruction de leur royaume. Que Beldoran soit perçu comme étant l'agent de Vaprak à cet effet ne semble pas concerner les ogres. Tous les humains, pensent-ils, méritent d'être punis pour l'offense de l'un d'entre eux.

Les autres races — les orques, les gobelins, les humains, les elfes et les nains — sont également envoyées par Vaprak. Les supplices qu'elles infligent aux ogres sont d'autres exemples de la sévère bienveillance de Vaprak envers ses enfants. Tolérer les injustices des non-ogres est considéré comme un acte noble. Se venger de ces injustices est un véritable acte héroïque.

Les ogres pensent que s'ils supportent les cruautés de cet âge sombre, Vaprak les considérera comme ogres de valeur. Il permettra à un nouveau Tharkul d'unifier Thar et de retrouver la splendeur d'autrefois. La restauration du royaume de Thar sera le dernier signe de la bénédiction de Vaprak.

Orques

Imaginez un horrible collecteur d'impôts à la peau verte, ayant toujours mal aux dents, et vous voyez à peu près à quoi ressemble un orque — ou du moins un orque vivant dans la région de Thar. En tant que personne éclairée, je ne condamnerai pas en bloc une race ou une espèce sur la malveillance d'un groupe, mais je dois tout de même admettre que mes sentiments envers les orques de Thar ne sont guère charitables.

Pratiquement toutes les caravanes qui croisent dans la région de Thar auront un jour ou l'autre affaire aux orques, que cela signifie apercevoir des cavaliers orques à distance, payer un tribut à des seigneurs orques insignifiants ou être confronté à une attaque menée par toute une tribu soutenue par une élite de guerriers orogs et d'auxiliaires gobelins. Aucune de ces expériences n'est franchement agréable, mais plus un individu passe de temps à Thar, plus les orques deviennent inévitables.

Origines et histoire

Les légendes circulant à propos de l'origine des orques sont aussi nombreuses et variées que les orques eux-mêmes. Certaines affirment que les orques sont la progéniture d'elfes maudits qui ont abandonné Corellon Larethian et les dieux de la Seldarine. D'autres pensent qu'ils sont les descendants d'une race de guerriers fondée par les habitants d'un royaume oublié. D'autres encore avancent la théorie selon laquelle les orques sont des créatures naturelles issues de la même souche que les humains et les petites gens — une affirmation, il va sans dire, que les humains et les petites-gens réfutent en bloc.

Les orques eux-mêmes avancent un certain nombre de théories quant à leur origine. L'histoire la plus connue raconte que Gruumsh N'a-Qu'un-Œil a créé les orques pour qu'ils vivent en paix avec les autres races. Malheureusement pour Gruumsh, les autres divinités cherchèrent à le duper et évincèrent les orques lorsqu'elles se divisèrent le monde pour y installer leurs créations. Gruumsh ne se laissa évidemment pas duper et décréta que son peuple vivrait et prospérerait dans la lande et les endroits indésirables du monde afin de se multiplier, puis qu'il resurgirait pour conquérir les terres dont il n'avait pu jouir.

À mes yeux en tout cas, ils représentent une charge indésirable, quelle que soit leur origine. Les orques de Thar sont une race guerrière violente, qui n'a aucune subtilité et ignore la compassion. Dans une bataille, je ne fais pas de quartier avec les orques, pour la bonne et simple raison qu'ils n'en font jamais non plus.

Leur histoire ancienne est morcelée et difficile à suivre, mais on sait pertinemment que la région fut autrefois unie sous un chef ogre connu appelé le Tharkul. Selon le côté où on se place, les orques avaient des royaumes indépendants et vivaient en harmonie avec les ogres, étaient des mercenaires expérimentés qui servaient volontairement le Tharkul, ou des esclaves craintifs qui obéissaient au doigt et à l'œil aux maîtres ogres. Je pense que c'est difficile à croire — en effet, quelles que soient les défauts que l'on






puisse attribuer aux orques, personne ne peut les accuser d'être "craintifs". Arrachez un bras à un orque au cours d'une bataille, et il y a des chances qu'il se moque de vous et vous traite de lâche pour n'avoir pas osé le tuer du premier coup. Je peux l'affirmer, ça m'est arrivé.

Lorsque le Tharkul Maulog fut assassiné par l'humain Beldoran, Thar fut plongé dans le chaos, chaque tribu prenant une voie séparée. Les orques fondèrent leur propre dynastie, s'alliant avec d'autres ou les faisant esclaves à l'occasion. Les tribus de gobelins ont été absorbées et réduites en esclavage, et les ogres ont souvent été tués. Aujourd'hui, plusieurs tribus et proto-nations d'orques existent à Thar, toutes luttant systématiquement les unes contre les autres et contre les humains de la région, sans préjugé ni favoritisme.

Culture

La plupart des habitants de Féerûne se plaisent à dire que les orques n'ont aucune culture, mais cette affirmation provient plutôt de préjugés et de malveillance. Les orques que j'ai pu rencontrer pouvaient être extrêmement antipathiques, paranoïaques, meurtriers, ou les trois à la fois, mais tous avaient une culture distincte. Si certains estiment que parler des orques est une pure perte de temps, j'affirme en revanche qu'il est très avantageux de connaître ses ennemis — et je ne doute pas un seul instant que les orques de Thar sont parmi les ennemis les plus mortels.

Les différentes tribus d'orques vivant à Thar ont des attributs culturels similaires, que je donnerai comme preuve de leur origine commune. Et bien que leurs comportements soient différents de ceux des autres tribus d'orques peuplant Féerûne, la culture des orques de Thar conserve certaines caractéristiques communes aux orques. Il n'y a donc aucune difficulté pour dire qu'il s'agit d'orques "typiques".

L'unité fondamentale des orques est le clan, à l'intérieur duquel règne une réelle loyauté. Une tribu se compose d'un ou de plusieurs clans, unis sous l'égide d'un meneur unique. Les différents clans de la tribu peuvent être des alliés traditionnels, ils peuvent s'être





unis pour des raisons politiques ou géographiques, ou peuvent même avoir été intégrés de force dans la tribu.

Les chefs de tribu sont strictement choisis par épreuve de force et tout mâle physiquement apte peut lancer un défi au chef pour prendre sa place. Les duels pour le pouvoir sont toujours sanglants car les orques ignorent totalement les combats loyaux, les règles de bonne conduite et l'esprit de sportivité. Toute tactique menant à la victoire est acceptable, même s'il s'agit de s'embusquer pour tuer son adversaire avant même que le combat officiel ne commence.

La prise de pouvoir se passe généralement de façon similaire, quoi que dans certains clans les batailles de succession s'accompagnent d'apparats rituels ou cérémoniaux. Certains autorisent des batailles sans armes, d'autres restreignent les armes à des dagues. D'autres partent du principe que toutes les prises sont autorisées et utilisent alors les mêmes règles (ou l'absence de règles) que celles habituellement en vigueur dans les batailles visant au gouvernement de la tribu.

Dans chaque tribu comme dans chaque clan, le conflit est à la base de la société. Tous les membres de la tribu reçoivent un entraînement de guerrier, y compris les femmes, bien qu'elles ne soient autorisées à se battre que si l'ensemble de la tribu est en danger. Les femmes sont en général considérées comme des objets ne servant qu'à la reproduction et aux tâches domestiques.

Établissements

Les orques de Thar ont différents modes de vie. Certaines tribus sont semi-nomades alors que d'autres le sont totalement. D'autres encore sont sédentaires.

La terre dure de Thar n'est pas particulièrement appropriée pour les installations souterraines préférées par les orques, c'est pourquoi ils sont contraints de vivre en surface et d'affronter les difficultés que représentent pour eux la lumière du jour, le temps, etc. Mais c'est aussi parce que les orques de Thar ne souffrent que peu de la lumière du jour qu'ils peuvent être actifs de jour comme de nuit.

Les orques nomades se déplacent en utilisant comme bêtes de charge des loups géants appelés worgs. Les campements d'orques sont formés de tentes de peau, d'appentis et d'autres abris temporaires. Ils sont souvent décorés des symboles du clan, dépeignant les fameuses batailles dans lesquelles les chefs se sont distingués — mais j'ai aussi parfois vu des décorations étranges.

Les orques sédentaires vivent dans de grandes maisons en bois et en pierres. Tout le clan y vit et mange en communauté. Une grande tribu peut compter jusqu'à douze maisons, une par clan. Ces habitations sont souvent entourées de palissades de bois, de monticules de terre ou de murets de pierres.

Orques et écologie

Il est indispensable, étant donné la nature de ce document, que j'aborde les effets des orques sur l'écologie de Thar.

Habituellement, les orques n'ont rien moins qu'un effet désastreux sur les régions dans lesquelles ils vivent — terres saccagées, forêts détruites, fleuves et lacs empoisonnés, etc. À Thar par contre, où la terre est aussi dure et résistante que les orques eux-mêmes, leurs effets sont un peu moins néfastes.

La chasse des orques n'affecte pas plus la population animale que ne le font les caravanes, et la plupart des orques ont appris à ne pas surexploiter les terres qu'ils hantent. Les tribus qui chassent ou cueillent à outrance sur leurs terres se retrouvent affaiblies et vaincues, ou s'éteignent totalement.

Chamans

La vie religieuse des tribus d'orques repose entre les mains de leurs chamans, des jeteurs de sorts cléricaux de bas niveau qui prétendent entendre et interpréter les paroles de Gruumsh et des autres dieux orques. Les capacités de guérison et de combat des chamans sont vitales pour la tribu. Une de leurs tâches les plus importantes — mais qui n'est que très rarement mentionnée par les observateurs extérieurs — consiste cependant à raconter des histoires à la tribu.

Les clans d'orques possèdent de nombreuses légendes, mémorisées et perpétuées par les chamans. Les grandes batailles sont revécues autour du feu de camp tribal, et les actes des fondateurs du clan et des ancêtres sont décrits avec des détails affectueux. Les chamans et narrateurs n'hésitent pas à réviser l'histoire — les défaites désastreuses infligées par les elfes et les nains deviennent des victoires éclatantes lorsqu'elles sont racontées aux membres de la tribu. Et quand bien même un chaman dirait la vérité à propos d'une défaite, il le ferait au moins en des termes héroïques, l'ennemi ayant triomphé par traîtrise ou ayant accusé des pertes considérables.

Les clans conservent des artefacts, des trophées de bataille et des souvenirs auxquels ils vouent une






dévotion presque fanatique. Les bannières de batailles, les armures et les armes des ennemis traditionnels sont traités avec une attention particulière, au point qu'ils ne sont que rarement utilisés pour le combat. Il n'est pas rare que les crânes des ennemis ou de monstres féroces décorent les armes et les armures du clan. D'autres fois pourtant, ils sont intégrés au costume des chamans, qui sont chargés de conserver les précieux artefacts tribaux à l'abri de la destruction.

Worgs

Certaines tribus d'orques voyagent totalement à pied et portent leurs possessions — je veux dire que les esclaves, les femmes et les jeunes portent la plupart des possessions alors que les hommes se tiennent prêts à défendre la tribu en cas d'attaque. Mais la plupart des tribus possédant au moins un couple de worgs, ceux-ci portent leur part de la charge.

Les worgs sont des loups géants exhibant une musculature spécialement conçue pour se battre et porter des charges, ils se développent plutôt bien sous le climat froid du Pays Gris, et font partie de la culture des orques.

La santé et le bien-être des worgs d'une tribu sont laissés aux bons soins d'un maître-worg, un dresseur d'animal expérimenté qui aime ses bêtes à la folie et les traite avec une tendresse qui semble tout à fait surprenante pour les orques. Je l'ai vu et vous pouvez me croire : la vue d'un orque à peau verte et à dents acérées roucoulant à côté de ces petits worgs est une chose plutôt repoussante.

Je sais pertinemment que cela contredit l'image populaire des orques et des worgs, qui dépeint les bêtes loups comme étant torturées et perverties par leurs propriétaires gobelins ou orques, transformées en machines à tuer, en psychopathes. Si les worgs étaient réellement traités ainsi, ils ne pourraient pas être dignes de confiance et pourraient aussi bien se retourner contre leurs maîtres. En fait, les worgs sont dressés avec une sympathie relative, agrémentée parfois il est vrai de réprimandes sévères. En tant que montures et bêtes de somme, ils servent dignement leurs maîtres les orques — si loyalement que les worgs qui ne sont pas montés luttent également pour défendre la tribu, attaquant avec la furie dont ils font habituellement preuve pour défendre leur propre progéniture. D'aucun disent que les worgs voient les orques comme leurs propres petits, du moins comme des membres de leur meute, ce qui expliquerait leur loyauté et leur férocité.

Gobelins et autres esclaves

De nombreuses petites tribus de gobelins arpentaient autrefois les terres de Thar, se faisant mutuellement la guerre ou se faisant capturer par les dynasties des puissants ogres pour être réduites en esclavage. Après la chute des ogres, les gobelins fuirent Thar ou furent absorbés par les orques. Aujourd'hui, les gobelins sont uniquement une race d'esclaves, se reproduisant en captivité, étant cruellement traités par leurs maîtres les orques. La plupart des tribus d'orques possèdent des gobelins, qui sont considérés comme l'ordre le plus minable — moins importants encore que les femmes, ce qui est déjà bien peu dans les sociétés d'orques.

Les orques asservissent également d'autres tribus d'orques lors de guerres de conquête. Ces captifs sont un peu mieux traités que les gobelins, car ils sont considérés comme moins primitifs. Certains gagnent même le droit d'être adoptés en tant qu'orques libres, généralement s'ils parviennent à se distinguer au combat.

D'autres espèces encore sont considérées comme inaptes à l'esclavage. C'est le cas des humains, dits "indomesticables", des elfes, que l'on dit trop fragiles pour pouvoir effectuer de vraies tâches, et des nains qui sont tout simplement méprisables. Ces races sont tout bonnement exterminées ou — rarement cependant — emprisonnées contre rançon.

Méchants comme ils sont, les orques de Thar n'ont aucun scrupule à asservir ou à tuer d'autres races, mais sont par contre horrifiés à l'idée de pouvoir eux-mêmes servir d'esclaves (leur réflexion est généralement la suivante : "Hé, vous ne pouvez pas utiliser les orques comme esclaves — nous sommes la seule tribu à pouvoir avoir des orques comme esclaves !").

Plusieurs tribus d'ogres exploitent des orques comme esclaves, ce que les orques de Thar ne peuvent simplement pas admettre. Il n'est pas rare de voir des attaques d'orques visant à libérer leurs congénères, mais les orques n'avouent que difficilement que les orques "libérés" finissent par leur servir d'esclaves.

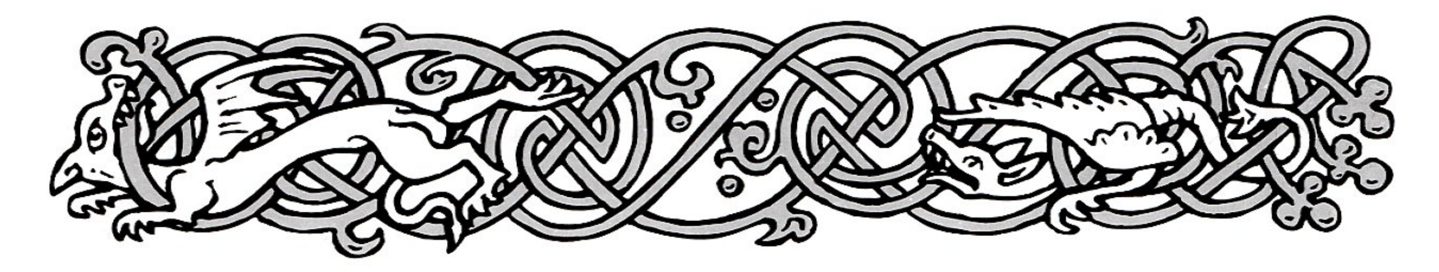
Orogs

Parmi les naissances d'orques normaux apparaissent parfois des orogs, encore appelés "grands orques". Certains disent que les orogs sont le fruit des amours entre orque et ogre. Si on considère les anciennes relations des orques de Thar avec les administrateurs









ogres de la région, cette théorie ne semble pas aberrante. Je trouve personnellement que cette notion est quelque peu révoltante et je préfère ne pas y songer.

Environ dix pour cent des tribus de Thar ont des guerriers orogs, qui représentent à peu près dix pour cent de la population de chaque tribu. Les orogs sont toujours des mâles. Les femelles portent bien entendu certains traits des orogs, mais ne les assimilent jamais réellement.

Les tribus ayant des contingents d'orogs sont particulièrement haïes et craintes par les autres tribus d'orques. Les orogs représentent aussi une sérieuse menace pour les groupes d'ogres et les caravanes d'humains qui passent dans la région.

Les orogs sont plus grands, plus rapides et plus forts que les orques normaux, et leur présence dans une bataille est un enjeu moralement important. Ils sont toujours les premiers à se servir dans le butin après une bataille, et administrent systématiquement les tribus.

Plusieurs bandes d'orogs volent de leurs propres ailes, se battant comme mercenaires et essayant même de créer des clans entièrement constitués d'orogs en ayant recours à une reproduction sélective. Cette tentative s'est pour l'instant révélée infructueuse.

Un des aspects les plus étranges de la culture orog est la pratique, récemment entamée par certains maîtres de caravanes, de location de mercenaires orogs en tant que gardes. Ces gardes orogs sont réputés pour leurs loyaux services. Une fois qu'ils se sont engagés à défendre une caravane, ils le font du mieux possible.

Je déteste personnellement cette pratique, car elle vise à mettre plus d'armes et plus d'or entre les mains des orques. J'ai trop souvent vu des combattants orques bien armés avec des armes ou d'autres objets obtenus par le commerce avec les mercenaires orogs. Si vous vivez à côté d'un tueur invétéré, je ne pense pas que vous iriez lui vendre une épée… Vous me suivez ?

Le point de vue des orques

Beaucoup parlent de la violence et de l'humeur désagréable des orques, mais peu se demanderont vraiment la raison de cette attitude. Je dois admettre que j'ai fait partie de ces gens, mais mes expériences dans le Pays de Thar m'ont aidée à un peu mieux comprendre nos adversaires à la peau verte.

Les orques de Thar ont une image hostile du monde qui est liée à leur croyance selon laquelle les autres races les auraient trahis et fuis. Selon le mythe de la création des orques, les dieux ont dupé Gruumsh et son peuple. C'est la raison pour laquelle les orques nourrissent de la haine à l'égard des races intelligentes, qu'ils considèrent comme ayant volé les lieux devant revenir aux orques.

Les nains et les gnomes sont méprisés car ils occupent les montagnes et les cavernes, usurpant les richesses minérales de la terre. Les orques haïssent les elfes car ils vivent dans des forêts resplendissantes et — du point de vue des orques au moins — mènent une vie paisible et douce. Les anciennes guerres entre les deux races n'ont fait qu'accroître l'animosité des orques.

Les humains et les petites-gens sont quelque peu épargnés par la colère des orques. Les orques expliquent qu'alors que ces créatures sont trop nombreuses et terriblement hostiles, elles présentent également des caractéristiques favorables (la cruauté, la violence et la sauvagerie par exemple), et peuvent parfois se révéler être des alliés utiles.

Les autres aspects importants de la culture des orques passent par la valeur qu'ils mettent dans la force et la persévérance, croyant que les plus forts et les plus féroces sont bénis par Gruumsh. La survie est leur seul objectif : le fair play et l'honneur des humains sont des concepts totalement étrangers. Seuls les forts survivront et leurs descendants vivront pour reprendre possession des territoires qui devraient leur revenir de droit.

Tribus

La région de Thar est habitée par des dizaines de tribus d'orques. Comme je l'ai déjà dit, une "tribu" d'orque est plutôt une "alliance", car les tribus se composent d'un ou de plusieurs clans se rassemblant pour leur défense mutuelle en vue d'obtenir une gloire plus grande.

La taille d'une tribu varie d'une douzaine d'individus à plus de mille. Comme la plupart des orques, ces tribus vivent dans des régions impopulaires car désertes et hostiles. Malgré la dureté de leurs conditions de vie, il semble que les orques soient de plus en plus nombreux.

Les Lancenoires, les Assassins, les Fracasseurs de Crâne et les Griffes Rouges comptent parmi les tribus les plus remarquables. Celles-ci se composent de centaines de membres, plusieurs exploitent des esclaves et sont prêtes d'acquérir le statut de nation véritable. Beaucoup ont des légendes, dont la plupart sont similaires à celles des ogres, qui racontent qu'un guerrier orque charismatique unira bientôt leurs tribus et fera de Thar une grande nation d'orques.






Pour l'instant, les tribus d'orques se battent entre elles. Il existe de nombreuses tribus de moindre importance mais dont le nom est réputé. C'est le cas des Donneurs de Mort, des Champions de Gruumsh et des Maîtres Dragons. Certaines parviennent à se hisser au rang de grande tribu. Pourtant, la plupart du temps, les petites tribus sont absorbées ou exterminées par leurs voisins orques ou ogres plus puissants.

Orques Lancenoires

Les Lancenoires comptent parmi les attaquants les plus dangereux et ont à leur actif bon nombre d'attaques de caravanes. La tribu compte plus de 200 guerriers, 30 orogs, 100 worgs et 100 esclaves gobelins. Leur territoire jouxte celui des ogres Crâne de Jade, avec lesquels ils se battent constamment.

Les Lancenoires sont sèchement gouvernés par Zurig et par ses deux fils, Julik et Treg. Le chef est aidé par le chaman orque Tharg et ses deux molosses sataniques "familiers" répondant aux noms de Slaaver et Druul.

Zurig, chef orque : CA 4 ; DV 5 ; pv 32 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ; PX 65

Julik, commandant orque : CA 5 ; DV 4 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; PX 35

Treg, commandant orque : CA 6 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; PX 65

Tharg, chaman orque : CA 6 ; DV 5 ; pv 18 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; PX 650 ; Sorts [Niveau 5]

Slaaver et Druul, molosses sataniques : CA 6 ; DV 6 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ; AS Souffle de vie ; DS Furtivité, Immunité au feu, Vision de l'invisible ; PX 975

Pérytons

La dernière de mes créatures favorites est une bête hideuse au tempérament colérique qui ressemble à un aigle qui aurait souffert d'une collision tragique avec un cerf malchanceux. Le tempérament du péryton est en tout point aussi déplaisant que son apparence, et toutes mes expériences avec cette créature ont été mauvaises.

Depuis ces yeux luisants rouge orangé jusqu'à ses talons coupants comme des rasoirs, le péryton est une créature terriblement effrayante. Bien que sa tête ressemble à celle d'un cerf, ses dents sont acérées et irrégulières, et sa forme est celle de l'aigle vert gris, créature avec laquelle il partage un régime similaire.

Origine

Comme les autres créatures dont j'ai parlé ici, le péryton semble d'origine magique ou encore surnaturelle. Beaucoup de théories ont été émises concernant ses ancêtres, mais un document que j'ai découvert dans un monastère proche de Berdusk a fait la lumière sur ce sujet. Écrit par un Frère Delf, un prêtre au service de Déneïr, le document prétendait indiquer l'origine de différentes créatures magiques. La section portant sur le péryton disait ceci :

… Et c'est ainsi que le Khala d'Imaskar servait Baine le Mauvais, le Seigneur Noir des Mille Peurs. Son dévouement pour Baine était tel que les dieux de la loi le remarquèrent et jetèrent une malédiction sur Khala.

Sire Lathandre, Seigneur de l'Aube, se pencha sur le Khala et dit : "Tu as été aussi rapide que l'aigle pour échapper à la justice, je t'afflige donc d'un corps d'aigle."

Dame Mystra, Maîtresse de la Magie, se pencha sur le Khala et dit : "Tu as été fort comme un loup pour persécuter l'innocent, je t'afflige donc de dents de loup."

Torm le Juste, Seigneur du Devoir, se pencha sur le Khala et dit : "Tu t'es montré fou comme un cerf en rut en évitant ce qui est vrai et bon, je t'afflige donc d'une tête et de cornes de cerf."

Ilmater le Dieu Pleureur, qui défend ceux qui sont dans le tourment, se pencha sur le Khala et dit : "Tu as tourmenté et déchiré le cœur et le corps de tes victimes, je t'afflige donc d'un appétit surnaturel, de sorte que tu ne pourras vivre et prospérer qu'après avoir dévoré le cœur de tes victimes."

Enfin, Maïlikki des Forêts, se pencha sur le Khala et dit : "En agissant comme une bête, ton cœur était rempli du mal que seuls les humains connaissent. Je t'afflige donc de l'ombre de l'humain que tu as été, pour te rappeler à jamais tes terribles actions et les âmes que tu as ruinées."

C'est ainsi que le méchant Khala fut transformé pour revêtir l'apparence d'une bête hideuse — à tête et cornes de cerf, à dents de loup et au corps d'aigle, contraint à consommer le cœur de ses victimes et à être sans cesse suivi d'une ombre humaine pour lui rappeler ses transgressions…






Ces paroles peuvent certes n'être que la transcription d'anciennes légendes et ne reposer sur aucun fait, mais il s'agit de la seule trace des origines du péryton que je connaisse. Qu'ils furent à l'origine une espèce d'humains méchants (habitant bien entendu l'empire perdu d'Imaskar), ayant reçu la malédiction des dieux pour leurs horribles pratiques et leur adoration du dieu Baine, expliquerait beaucoup quant à leurs particularités.

L'ombre à forme humaine jetée par le péryton est un mystère depuis des siècles, mais si ces créatures furent un jour humaines, on comprend pourquoi leur ombre revêt cet apparence. Une autre preuve des origines du péryton repose dans son sens olfactif très développé similaire à celui d'un humain. L'apparence de cette créature si étrange présentant tant de traits humains ne vient qu'appuyer les détails cités par le manuscrit du Frère Delf.

Au cœur du sujet

Ces créatures possèdent un grand nombre de caractéristiques inhabituelles et repoussantes, mais le péryton est surtout connu pour apprécier particulièrement le cœur des humains et des autres créatures intelligentes. Comme de nombreux prédateurs, il sélectionne des proies à sang chaud qu'il tue et mange. Il aime les daims, les lapins et les chevaux. Détail particulièrement bizarre, les femelles de péryton ne peuvent se reproduire qu'après avoir consommé le cœur encore battant d'un humanoïde.

Les humains sont leurs proies favorites, quoi que le cœur des elfes, des nains, des orques et des ogres les satisfassent également. Une fois le cœur avalé, l'ombre de la femelle redevient normale — à savoir qu'elle correspond à sa forme de péryton — et elle peut alors copuler et pondre des œufs fertiles pendant plusieurs heures.

(Il m'apparaît, en relisant le document du Frère Delf, que les dieux ayant ainsi jeté la malédiction sur le péryton auraient pu éviter que leur reproduction réclame un cœur d'humanoïde — les dieux auraient au moins pu épargner ceux des elfes, des nains et des humains. En effet, cela semble particulièrement ironique que des malédictions infligées pour punir la cruauté des pérytons se retournent à nouveau contre les humanoïdes... Car c'est bien ce qui attisa la colère des dieux. Je me demande parfois si les dieux sont très sages. En effet, à quoi sert leur vengeance si elle se traduit par des actes aussi cruels envers les victimes primitives des pérytons ?

Je suppose que cela explique aussi ma façon de vivre. Mon respect de la nature s'est accru parallèlement à mon dédain de la "civilisation".)

Société

Les pérytons qui sévissent dans le Pays de Thar vivent sur les pics des Galènes Occidentales. Ce ne sont pas des créatures particulièrement sociables et elles vivent en famille de quatre individus maximum. Le jeune péryton reste près de ses parents pendant environ un an, puis quitte le cocon familial pour fonder son propre nid.

Les œufs de péryton éclosent après un mois environ, et le couple se relaie pour couver. Les jeunes arrivent à maturité en trois mois, mais doivent impérativement être nourris pendant le premier mois. Sadique et maléfique, le péryton rapporte souvent des proies vivantes dans son nid et regarde avec approbation son petit les tuer et les consommer.

S'il semble que le péryton ait développé son propre langage — une combinaison bestiale de grognement et de cris aux consonances humaines — personne n'a pour l'instant tenté de le déchiffrer, surtout parce qu'aucun péryton ne peut tolérer un humain près de lui sans l'attaquer immédiatement.







Troisième partie : Rumeurs, mystères et légendes



Thar, autrefois dirigé par le royaume prospère des ogres, possède lui aussi ses légendes et attise la rumeur. Alors que certaines de ces histoires peuvent facilement être éliminées car ce sont des divagations colportées par des caravanes d'humanoïdes abrutis par la boisson, d'autres, confirmées par des écrits contemporains et des témoins fiables, pourraient bien être fondées. La plupart de ces rumeurs tournent autour du royaume perdu des ogres et de ses administrateurs.

Le royaume perdu

Les preuves selon lesquelles les ogres de Thar étaient autrefois à la tête d'un royaume prospère abondent. Et si cela peut choquer plus d'un profane, qui estime que les ogres sont des êtres sous-développés, les signes du royaume perdu et de ses habitants sont accablants.

Mes compagnons de caravanes ne se lassent jamais de raconter des histoires à propos de ce royaume, et comme rien ne me permet de distinguer l'imagination de la réalité, je vais toutes vous les relater, dans un ordre relativement chronologique.

On dit que Thar était autrefois peuplé de nombreuses tribus d'ogres chaotiques et non civilisés. Ces tribus passaient leur temps à s'entre-attaquer, ou à attaquer les orques, les gobelins et les trolls qui tous partageaient ce territoire.

Cet état de fait persista pendant des siècles. Les humains et les elfes de la région considéraient alors le Grand Pays Gris de Thar comme un désert sans valeur. Et si les nains creusaient des mines dans les Galènes Occidentales, pratiquement tout le monde ignorait cette région, et les habitants étaient livrés à eux-mêmes.

De petits royaumes de succédèrent au fil des ans, un ogre ou des seigneurs de guerre orques prenant le dessus pendant un temps, avant d'être écrasés par leurs rivaux ou assassinés par des prétendants. Les choses ne changèrent que lorsque le premier Tharkul s'érigea en monarque de la région.

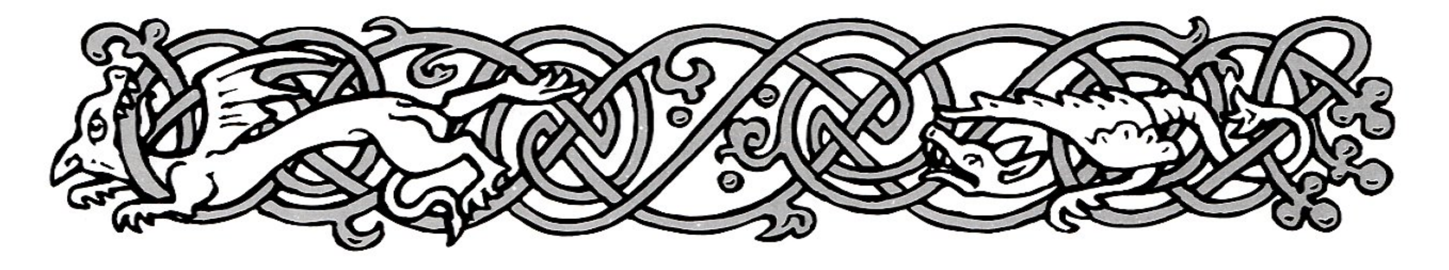
Les légendes racontées par les humains et les ogres parlent d'un guerrier ogre unique, rejeté de sa tribu ou dernier rescapé d'un massacre. Ce guerrier répondait au nom de Vorbyx. Alors qu'il se frayait un chemin à travers le désert et qu'il était à bout de forces, il découvrit la tombe d'un ancien chef ogre. C'est en priant Vaprak pour qu'il lui redonne la force, qu'il se trouva face à l'ombre du chef défunt. Vorbyx était brave, quoiqu'exténué, et défia donc l'esprit.

L'esprit du chef se montra touché par la noblesse de cet ogre et donna à Vorbyx une arme puissante — un marteau de guerre d'une taille démesurée que lui seul allait pouvoir porter. Grâce à cette arme, Vorbyx quitta la tombe et se lança dans une conquête monumentale, pour finalement unifier tous les ogres de Thar et réduire les orques en esclavage (bien entendu, les orques n'accréditent pas la fin de cette histoire).

On dit aussi que le marteau de Vorbyx lui conféra une intelligence et un éclaircissement anormalement grands. Sous son commandement, les ogres transformèrent Thar en un royaume unique, bâtissant des cités, creusant des réseaux souterrains réservés au stockage, au transport et à l'habitat. Les clercs de Vaprak acquirent des pouvoirs inhabituels, signes d'une réelle bénédiction des dieux des ogres. On dit même parfois que les clercs ogres rivalisaient en puissance avec les prêtres humains.

On attribua aux ogres de Thar maintes actions horribles, y compris la destruction des colonies de nains qui peuplaient les Galènes Occidentales,



provoquant les dragons de la région au point que ces derniers finirent par attaquer les terres humaines des alentours. Les ogres unirent même les forces de la région pour détruire la citadelle d'humains de Château-Nord.

Il fallut sûrement peu de temps pour que les méfaits des ogres réveillent l'attention des habitants des pays voisins. Bientôt, une armée de plusieurs nations fut levée pour partir en expédition contre les ogres de Thar. Les ogres affirment qu'ils furent envahis par des humains cupides qui souhaitaient voler leur or. Je suis sûre quant à moi que les ogres avaient dû lancer bon nombre de défis, car leur plus grand plaisir consistait déjà à commettre des actes destructeurs et maléfiques.

Cette première invasion, qui s'acheva d'une manière peu constructive, ne fut pas la seule. Les hommes appellent cette période de raids, de campagnes, de batailles et de sièges les Guerres des Ogres. Les ogres les appellent les Guerres des Bandits, considérant les humains comme des voleurs soucieux d'accaparer toutes les richesses de Thar.

Quel que soit leur nom, ces guerres durèrent un demi-siècle et se terminèrent par la chute du royaume des ogres. Le coup fatal fut porté lorsque le héros humain Beldoran assassina le Tharkul Maulog en combat singulier. Le marteau de Vorbyx sembla avoir peu profité à Maulog, car ses pouvoirs finirent par l'abandonner. Les ogres virent dans cet échec la punition que leur dieu leur infligeait pour s'être montrés décadents et arrogants. Il se peut bien que cette explication soit la bonne.

J'ai déjà raconté la suite de l'histoire. On accorde une attention particulière aux légendes et aux secrets de la région, qui tous sont associés au royaume perdu et à ses richesses.

Les secrets de Thar

Les ogres considèrent la chute de leur royaume comme une sanction, mais aussi comme une épreuve envoyée par leur dieu, le sévère mais bienveillant Vaprak. Ils pensent qu'un jour viendra où les ogres seront de nouveau unis sous l'égide d'un Tharkul. Alors, affirment les ogres, viendra le temps de la vengeance, et les humains devront payer leurs crimes.

Le signal du retour tant attendu du Tharkul parmi les ogres sera donné par la récupération du marteau de Vorbyx, perdu dans la lutte finale contre Beldoran. Cette arme gigantesque, plus haute qu'un grand humain, ne peut être soulevée que par un ogre d'une bravoure et d'une force ayant fait leurs preuves. Tout ogre en possession du marteau (et pouvant prouver son authenticité) sera à coup sûr nommé Tharkul par les ogres de la région. Tous rassembleront alors leurs efforts pour rebâtir le royaume des ogres. Étant donné le caractère isolé de cette région, et sachant que les humains n'y disposent que d'un faible pouvoir, un royaume des ogres uni pourrait représenter une force colossale.

On raconte également de nombreuses histoires à propos du palais du Tharkul, une drôle d'enfilade de bâtiments cylindriques et de ponts suspendus, doté d'un immense réseau de chambres et de souterrains. Grâce à la prospérité du royaume des ogres, le Tharkul avait amassé des richesses considérables, mais les ogres affirment que l'emplacement de cet édifice est depuis longtemps oublié.

On dit qu'il renferme des tonnes d'or et des éléments d'enchantement puissants, mais les ogres affirment également que Vaprak a envoyé de nombreux gardes monstrueux pour protéger le trésor en attendant la réunification du royaume. On raconte que lorsque le royaume sera restauré, l'emplacement du palais sera révélé et que ses trésors permettront d'asseoir la puissance et l'influence des ogres.

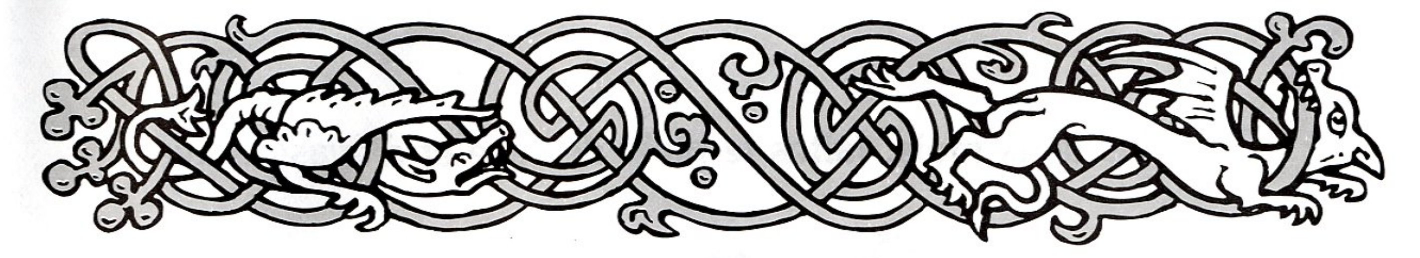
On raconte que parmi les éléments enchantés enfouis dans le palais se trouvent l'armure du Tharkul, une armure de plates enchantée destinée à un ogre ou une créature de même taille, la Monture du Tharkul — une bête cristalline en forme de dragon réputée pour être pratiquement indestructible — et les Livres de Vaprak, des volumes qui, dit-on, permettent aux humanoïdes d'obtenir des pouvoirs de magie et cléricaux bien plus fantastiques qu'il n'est habituellement possible.

Légendes des orques

Les orques affirment eux aussi qu'ils contrôlaient autrefois des royaumes puissants. Ils prétendent que les ogres n'étaient pas leurs maîtres, mais leurs







alliés, les orques les servant comme des mercenaires braves et loyaux. Après la chute du royaume des ogres, les orques cherchèrent bien sûr à reconquérir le territoire que leur dieu Gruumsh leur avait promis. Ils revendiquèrent de larges parcelles de territoires ayant appartenu autrefois aux ogres et réduisirent en esclavage les quelques tribus de gobelins qui peuplaient ces régions.

Tout comme les ogres, les orques attendent le jour où un meneur charismatique les unira en une nation puissante. Certains disent même que cet événement se produira avec la découverte du marteau de Vorbyx. Et s'ils se battent aujourd'hui avec acharnement contre les ogres, beaucoup d'orques souhaiteraient s'unir à leurs anciens ennemis pour créer une nouvelle alliance qui se révélerait imposante.

Imaginer que les orques et les ogres puissent s'unifier est quelque peu déplaisant, car les deux peuples possèdent une magie puissante et des machines militaires efficaces. Si cette union se concrétisait, Glistère subirait probablement une attaque immédiate, la ville étant considérée par les ogres et les orques comme insupportable. Les différentes cités de la Chevauchée et de l'Échine du Dragon seraient, elles aussi, en danger.

Cette menace pèserait aussi bien entendu sur Château-Zhentil et son équipe d'agitateurs. On peut dire qu'il y a tout de même des bons côtés... Mais pourtant, la mort de trop nombreux innocents et la destruction des propriétés serait peut-être un prix à payer trop élevé, pour que les humanoïdes associés de Thar puissent par eux-mêmes "prendre soin" du Zhentarim.




Tous les deux mois, faites le plein de rêve et d'évasion avec



L'Encyclopédie des Mondes Imaginaires

Suivez l'actualité des Royaumes Oubliés en direct !

Les confessions d'un Ménestrel d'Eauprofonde.
Traversez l'Anauroch avec les marchands du désert.
Visite exclusive de la bibliothèque de Château-Suif.
Une nouvelle piste pour retrouver la mythique Shandaular ?



Une avalanche d'articles pour AD&D®

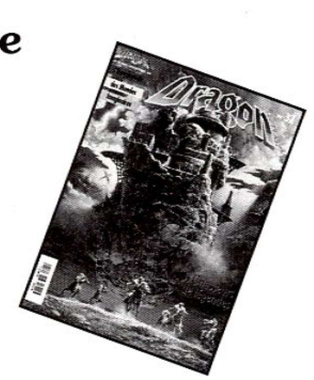
Singe, diablotin ou lutin, changez de familier.
Louez les services d'un assassin professionnel.
Des mages chasseurs de dragons :
Les Dracomanciens.
Parasite-devin et nénuphar miroir :
des plantes mortelles.



Une plongée au cœur de l'imaginaire



Le Cinquième Âge des Terres du Milieu.
Chroniques de la Bretagne du Roi Arthur.
Les mémoires du dernier tueur de géants.
Un chasseur de sorcières chez Baba Yaga.



Édité par Hexagonal
94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy

Chez votre marchand de journaux et dans les meilleures boutiques de jeux de rôles.





Les terres habitées

Table des matières

Ne me prenez pas pour un fou 1
Première partie : Visite guidée 2
Seconde partie : Les monstres 16
Troisième partie : Rumeurs 31

Crédits

Conception : Rick Swan
Révision : James Butler
Illustrations : Daniel Frazier
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Valérie Denot
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal

1111FXXX1509

ISBN 1 86009 077X

TSR, Inc.
201, Sheridan Springs Rd
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Ne me prenez pas pour un fou



Je suis fermier avant d'être elfe. On m'a souvent pris pour le fou de la colline, pour celui qui préfère la compagnie des plantes à celle des humains, mais cette appellation est injuste. Il est vrai que je vis dans les terres retirées du Valbrume, à 75 km au moins du premier village. Il est également vrai que je préfère le bruissement du vent aux jacasseries des marchands obsédés par le prix du concombre ou aux prétendus combattants qui se perdent en conjectures sur les dragons qu'ils tueront bientôt. Mais j'imagine qu'à mon âge, on aspire plutôt à la paix et à la tranquillité.

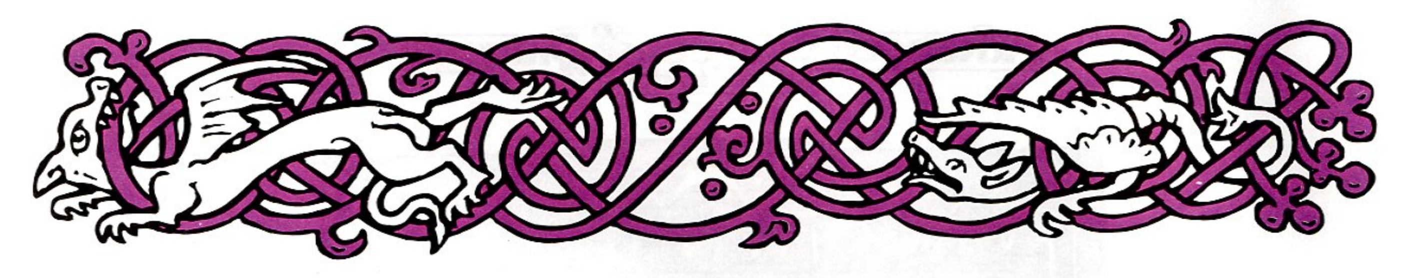
Vous ai-je au moins dit que j'étais un vieux fermier ? Je ne peux évidemment vous donner mon âge exact, pour la bonne et simple raison que j'ai cessé de compter le jour de mon trois centième anniversaire. Mais je suis assez vieux pour garder le souvenir du temps où les Vaux n'étaient que forêts, aussi loin que l'œil puisse porter le regard ; le Cormyr et une bonne partie de la Sembie étaient eux aussi recouverts de forêts. Aujourd'hui, les Vaux sont bien différents : on y voit surtout des routes, des villages, des pâtures et des champs de maïs. Je me dis parfois que si l'homme trouvait le moyen d'atteindre la lune et les étoiles, il les saccagerait pareillement.

Bien sûr, si la nature en était consciente, elle pourrait radier ces villages en un éclair. Et qui sait… C'est peut-être pour bientôt…

En attendant, la civilisation semble plutôt bien implantée. Vous désirez en savoir davantage ? En fait, c'est assez simple. On ne vous demande évidemment pas d'approuver tous ces changements — pour ma part, je les désapprouve en bloc — mais il est intéressant de découvrir comment ils sont survenus, et surtout pourquoi. Vous pourrez même apprendre à connaître ces créatures qui considèrent que ces lieux leur appartiennent. Vous trouverez là relatés trois siècles d'observation.

— Bryn Ohme Roncier



Première partie : Visite guidée

L'arrogance des hommes ne cesse de me surprendre. Qui par exemple a bien pu décider d'appeler les Vaux, le Cormyr et la Sembie "les terres habitées" ? Comme si elles ne l'étaient pas avant que les peuples commencent à abattre les arbres et à utiliser leurs charrues pour fendre la terre ! Avons-nous donc oublié que les bois des elfes s'étendaient autrefois des montagnes des Cornes des Tempêtes à la Mer des Étoiles Déchues, et qu'ils étaient déjà "habités" par des cerfs, des lapins et des roitelets ? Il me semble personnellement que la désignation "terres non habitées" serait aujourd'hui plus appropriée, du moins pour ce qui est des animaux. Du plus loin qu'il m'en souvienne, les gens se plaignent des attaques de dragons et de méduses. Comment peut-on en vouloir aux monstres ? Après tout, les intrus ne sont-ils pas plutôt les hommes ?

Depuis la nuit des temps, les hommes érigent des villes et des villages. J'imagine que les monstres n'ont qu'à s'y habituer. Elminster raconte qu'il a découvert des pots scellés renfermant des grains de blé dans le Val Perdu. Il s'agit sûrement d'un vestige d'une société primitive qui vivait là il y a des millénaires. J'ai entendu bon nombre d'histoires à propos de découvertes similaires partout dans le monde — urnes funéraires enfouies dans les plaines du Champfroid, dessins de moissons de riz sur les murs des cavernes nichées dans les montagnes de l'Orée du Désert, etc.

Personne, pas même Elminster, ne peut dater la fondation de ces villages. La raison de cette sédentarité est en revanche très simple à comprendre, puisque seules deux alternatives s'offraient aux tribus primitives. La première consistait à rester nomade, à s'installer dans une région, y voler tous les animaux et toutes les plantes comestibles, puis à reprendre la route vers de nouvelles contrées. Mais cette vie était loin d'être simple et agréable. Les tribus étaient à la merci du mauvais temps et des prédateurs affamés, sans compter les pieds douloureux — il n'était en effet pas rare que ces tribus parcourent plusieurs milliers de kilomètres par an.

Ces tribus pouvaient aussi choisir de se fixer pour apprendre à cultiver leur propre nourriture et élever leurs propres animaux. Évidemment, ça n'a pas été tout seul : l'apprentissage fut long et il fallut surmonter bien des obstacles avant d'y parvenir. On raconte qu'une communauté de nains opiniâtres s'est acharnée pendant 50 ans à élever des porcs dans le marais de Glaun avant d'être finalement chassée par les alligators et les serpents géants. Mais à la longue, les plaisirs ont fait place à la frustration. Après tout, que choisiriez-vous ? Parcourir désespérément la toundra dans l'espoir d'attraper ne serait-ce qu'un petit cerf, ou tuer un bœuf que vous avez élevé dans le confort de votre arrière-cour ?

Elminster estime que la population des premiers villages ne dépassait pas la centaine d'habitants. Et ils seraient probablement restés si peu nombreux si les techniques d'agriculture — l'irrigation et le labour en particulier — ne leur avaient permis d'obtenir des récoltes excédentaires. Du fait de l'abondance de la nourriture, les familles se sont développées, et les villages sont bientôt devenus trop étroits. Ils ont ensuite fusionné pour former des villes, ce qui leur a permis de réduire leurs dépenses militaires et le nombre d'installations religieuses et commerciales.

Il est indéniable que des villes comme Suzail et Arabel offrent des activités économiques et culturelles auxquelles ne peuvent prétendre les petits villages. Les villes ont donc tendance à s'accroître, mais plus elles se développent, plus elles génèrent de maux en tout genre. Les habitants doivent sans cesse payer plus de taxes pour couvrir les dépenses des projets militaires et civiques, mais aussi pour remplir les caisses dans lesquelles puisent allégrement les administrateurs corrompus. Les remparts et autres fortifications visent bien plus à renforcer la sécurité qu'à isoler ou emprisonner les villageois. La population, telle un monstre tentaculaire, accapare tout l'espace disponible. Et les gens suffoquent, moralement du moins si ce n'est physiquement.

Quant aux animaux, quatre alternatives s'offrent à eux : se battre, s'adapter, chercher refuge ailleurs ou périr. Plusieurs races ont ainsi disparu. Mais je pense qu'ils seront de plus en plus nombreux à opter pour la première solution.






Les Vaux

Les Vaux constituent sans aucun doute la région des Terres Habitées la plus hospitalière. Ce sont pour la plupart des havres de paix dans lesquels le fermier est plus estimé que le soldat. Ici, un homme peut travailler dans sa roseraie du matin au soir et considérer alors que sa journée fut excellente.

Les Vaux sont bordés au sud par la Sembie, à l'ouest par les Pics du Tonnerre et les Montagnes de l'Orée du Désert. À l'est se trouve le Bief du Dragon et au nord la Mer de Lune et la Forêt de l'Orée. Le Valarchen, le Valbataille, le Valdague, le Valprofond, Le Valplume, le Valherse, le Haut-Val, le Valbrume, le Valbalafre, le Valombre et le Valmoisson forment aujourd'hui les Vaux. Chaque communauté possède sa propre histoire, son propre gouvernement et sa propre culture ; au regard du voyageur expérimenté, le Valbataille et le Valplume se distinguent aussi facilement qu'une pomme et un citron.

En fait, les Vaux diffèrent autant qu'ils se ressemblent. Chaque val se compose de larges étendues de collines agrémentées de vallées luxuriantes semées de fermes, de champs et de vergers. Chaque val vit de l'agriculture. On trouve dans chaque val une agglomération principale, facilement accessible, qui regroupe les services administratifs et commerciaux. La campagne se compose quant à elle de villages isolés, de petits hameaux et de fermes familiales. Dans l'ensemble, les gens sont indépendants et satisfaits de la vie qu'ils mènent. Il n'est pas rare que des générations vivent non seulement dans un même village, mais se côtoient au sein d'un même foyer.

Un peu de géographie

Si Cormanthor, riche d'une variété de plantes inimaginable, dispose à coup sûr du sol le plus fertile au monde, les Vaux ne sont pas loin derrière. Au nord, principalement dans le Valdague et le Valombre, l'humus atteint plusieurs mètres de profondeur. La terre noire et douce, qui embaume l'herbe fraîche et la pluie de printemps, est si humide qu'on peut la saisir par poignées. Au sud, principalement près du Valmoisson et du Valarchen, le sol semble plus sec, et vous ne pouvez apprécier son arôme boisé qu'en y enfonçant votre nez. Mais il est assez riche pour que s'y développent coquelicots, potirons, et toutes les variétés intermédiaires. Un arpent du Valarchen peut nourrir autant de pommiers qu'un hectare de terrain partout ailleurs — à l'exception toutefois de la forêt des elfes.

On trouve dans les Vaux autant de gisements naturels de gemmes et de minéraux que de freyeurs sympathiques. Autant dire fort peu ! Dans le Valplume pourtant, des pluies torrentielles ont récemment mis à nu ce qui semble être des collines de minerai de cuivre. De même, des chercheurs du Valbrume prétendent avoir découvert des turquoises de la taille d'un caillou dans le lit d'un affluent de l'Ashaba. Les minéraux salins d'un bras du Fleuve Profond ont coloré l'eau en orange foncé et décimé pratiquement tous les poissons. Les propriétaires de ranchs du Valplume ont alors transformé ce qui aurait pu devenir une catastrophe en une entreprise rentable. Ils ont recueilli l'eau dans de grands réservoirs et l'ont laissée au soleil. L'eau, en s'évaporant, à fait place aux minéraux, qui servent aujourd'hui à préparer le cochon salé, une des spécialités du Valplume qui s'exporte le mieux aujourd'hui.

Les rivières

Les rivières des Vaux, principalement l'Ashaba, la Tesh, la Sembre et la Profonde sont les principales sources d'eau potable. Elles permettent la baignade et les loisirs. Leur eau sert également à l'irrigation des cultures, technique mise au point par les cultivateurs de maïs du Valombre.

Il y a de cela quelques centaines d'années, une longue période de sécheresse menaçait les récoltes de maïs dans l'ouest du Valombre. Les efforts pour creuser des puits étaient vains, de même que ceux visant à acheminer l'eau depuis l'Ashaba. C'est alors qu'un jeune rôdeur répondant au nom de Lenn Syrrus attela plusieurs centaures inoffensifs et entreprit de creuser un fossé en partant de l'Ashaba. Syrrus mourut des suites d'une piqûre de guêpe avant d'avoir pu contempler son œuvre, mais au printemps suivant, les fermiers du Valombre se remirent au travail et achevèrent le fossé. La pente était telle que l'eau de la rivière parvint à remplir le fossé. On creusa alors d'autres tranchées partant du fossé principal pour amener l'eau jusque dans les champs. Aujourd'hui encore, ces fossés sont souvent appelés canaux de Syrrus.

Les frères Haddenbils, originaires du Valprofond, comptent parmi les premiers fermiers à avoir exploité des barrages. Ceux-ci, formés de blocs de granit liés au moyen d'un plâtre étanche composé d'argile et de toiles d'araignées géantes, retenaient l'eau dans des bassins profonds, creusés au moyen d'une *bêche d'excavation*






gracieusement prêtée par un combattant. Les bassins pouvaient fournir bien plus d'eau qu'il n'en fallait pour arroser les 30 chênaies des frères Haddenbils.

Keltin, petit village d'idiots dans le nord du Valplume, fit ériger à ce qu'on dit un énorme château d'eau en bois, puis chargea un mage de mauvaise réputation de créer une flèche enchantée en permanence par un sort de *création d'eau*. Grâce à cette flèche, la tour regorgeait constamment d'eau, que les fermiers venaient puiser au gré de leurs besoins. C'était certes une excellente idée, mais qui s'avéra peu rentable : pour le paiement et l'entretien de la tour, le mage exigeait la moitié de la récolte annuelle. Après paiement, il restait aux agriculteurs moins de céréales que ce qu'ils auraient pu récolter sans l'apport de cette eau. Vous parlez d'une affaire !

Mais Keltin n'était pas la première communauté des Vaux où ce genre de projet tournait court. Des fermiers du Valarchen pensaient que la construction d'un barrage sur un affluent de l'Arkhen serait la bienvenue. Il suffirait ensuite d'installer un système de petits canaux pour amener l'eau dans leurs vergers. Les ambitieux fermiers, pour disposer de réservoirs plus grands encore, érigèrent des barrages plus importants et développèrent leurs vergers jusqu'aux rives de la rivière. La première forte tempête de printemps fit déborder les réservoirs, qui inondèrent les vergers. Pire encore, la pression exercée par l'eau sur ces réservoirs fit céder les barrages. Des torrents d'eau se déversèrent, emportant des dizaines de fermes et noyant une centaine de bovins sur leur passage. Tout était à refaire ! Les fermiers durent s'installer plus au sud pour se remettre à l'ouvrage.

Arrière, hommes-moisissure !

Certaines peuplades manquent tout simplement de jugeote pour rester en dehors des territoires qui ne leur appartiennent pas. Il y a de cela environ un siècle, les anciens de Lowdner, petite communauté en plein développement située dans la région ouest du Valbataille, décidèrent d'annexer une étroite bande de marécages pour la louer à de jeunes agriculteurs sous forme de fermes. C'est en remblayant les marécages avec de la terre que les fermiers se sont trouvés confrontés à une tribu d'hommes-moisissure. Les hommes-moisissure, qui vivent dans des cavernes sur la colline alentour, expliquèrent aux fermiers que le marécage leur servait de cimetière. Ils supplièrent les fermiers de les laisser en paix, mais ces derniers n'entendant nullement renoncer à leur projet, dirent à ces hommes d'aller au diable. Au départ, les hommes-moisissure résistèrent, mais ils étaient impuissants face aux armes et à la magie des fermiers. Ils se retirèrent et ne reparurent plus jamais dans cette région.

Les marécages furent comblés en quelques mois et les fermiers commencèrent à bâtir leurs maisons. Presque tous moururent avant la fin de l'année.

Le marécage servait effectivement de cimetière, mais pas aux hommes-moisissure. Les hommes-moisissure cultivaient les lance-épines, plantes carnivores mortelles, qui présentaient l'inconvénient de produire plus de graines que n'en pouvaient user les hommes-moisissure. Plutôt que de détruire ces graines en excès, les hommes-moisissure les traitaient avec des herbes spéciales et les enterraient dans l'eau du marécage où elles s'enfonçaient.

La terre fraîche utilisée pour remblayer le marécage raviva les graines inactives. Les lance-épines se sont mises à germer dans les champs de maïs, dans les jardins et sur les murs des fermes. Il faut dire que les lance-épines repoussaient si vite que les humains ne pouvaient les brûler, les couper ou les arracher. Lowdner est aujourd'hui un jardin silencieux semé de fleurs jaune pâle. Des squelettes poussiéreux et des bouteilles de vin blanc pleines de toiles d'araignées sont aujourd'hui tout ce qui reste des habitants.

Les villageois de Perekat ont eux aussi récolté la tempête en s'appropriant une forêt de pins située dans l'ouest du Valprofond. Ils estimaient que cette forêt, une fois les arbres abattus, ferait une excellente terre pour faire pousser potirons et pastèques. Mais une semaine à peine après avoir entamé le défrichement, ils furent abordés par un clan de korreds en colère. Pour les korreds, la forêt est le lieu des danses sacrées, rite accompli les nuits de demi-lune. Ils expliquèrent aux villageois que ces danses apaisaient les dieux de la nature, qui en échange leur octroyaient bon nombre de jours de grand soleil pour qu'ils chassent le lapin.

Mais leurs revendications ne trouvèrent pas écho. Les habitants de Perekat n'avaient nullement l'intention de partager cet endroit, et ordonnèrent aux korreds d'aller danser ailleurs. Ce qu'ils refusèrent ! Il s'ensuivit une semaine de combats sanglants. Pour attaquer, les korreds se servirent de collets de cheveux et de gourdins de pierre fabriqués par des sorts d'*animation de la pierre*. Les combattants de Perekat répliquèrent avec des épées, des dagues et des lances, aidés par la magie des magiciens






mercenaires de Haute-Lune. Finalement, les korreds se retirèrent faute de pouvoir résister aux *boules de feu* et aux *éclairs*. Avant de partir, ils mirent en garde les villageois contre la colère de leurs dieux qui risquaient en représailles d'anéantir leur site de danse. Mais les villageois se moquèrent des menaces. Les korreds étant partis, plus de danger : ils reprirent alors leur travail de déboisement.

On ne peut pas vraiment dire que Perekat existe encore aujourd'hui. Moins d'une centaine de durs à cuire s'acharnent à survivre de leurs maigres récoltes. Les champs produisent des pastèques jaune foncé de la taille d'une patate douce. Les potirons ressemblent plus à des pommes rouges et sont si mous qu'un doigt suffit à transpercer leur peau.

Le Cormyr

Il est possible que les terres cultivables du Cormyr soient moins fertiles que celles des Vaux, mais il faudrait un expert pour faire la part des choses. Le Cormyr est une terre de riches pâturages et de champs luxuriants où abondent maïs, blé et avoine en quantités telles que la récolte d'automne pourrait parfois remplir la Mer des Étoiles Déchues. Les frontières de ce territoire sont formées par deux chaînes de montagnes : à l'ouest se dressent les Cornes des Tempêtes tandis que les Pics du Tonnerre barrent l'est. Les Pics du Tonnerre repoussent non seulement les voyageurs par leur envergure imposante, mais aussi par leurs terribles tempêtes, qui se déchaînent en éclairs tellement puissants qu'ils peuvent brûler vive une wiverne. Ce climat exacerbé n'épargne d'ailleurs pas les Cornes des Tempêtes, dont les orages de grêle sont d'une violence à rompre les os et les vents assez déchaînés pour disperser les chevaux comme des feuilles.

Le Lac des Dragons, repaire des krakens, des orques épaulards et des dragons-tortues de la taille d'un navire, borde le Cormyr au sud. Les navires marchands accèdent facilement au Cormyr par la rivière Étoilée, qui alimente également en eau fraîche Waymoute, Soirétoile et d'autres communautés.

Tout comme les Vaux, Cormyr n'était à l'origine que forêts. Après des décennies de déforestation, seules la Forêt Royale et la Forêt d'Hullack conservent une taille respectable. La Forêt Royale embrasse les cités de Waymoute et de Dhéolure et se trouve littéralement coupée en quatre par la Route de l'Étoilée, la Voie du Dragon et la Voie du Rôdeur. La Forêt Royale n'abrite plus guère de prédateurs dangereux et sert aujourd'hui de repaire aux cerfs, aux chèvres sauvages et à d'autres espèces du genre. La Forêt d'Hullack est par contre peuplée de dragons verts, de chimères et autres monstres. Ces espèces sont si nombreuses que la forêt est aujourd'hui considérée comme la région de Cormyr la plus dangereuse, et il n'y a guère que les plus téméraires et les courageux qui osent s'aventurer dans cette forêt touffue.

Les habitants du Cormyr sont très respectueux de l'environnement, tout en sachant l'exploiter à leur profit. Des décrets royaux limitent le nombre d'arbres pouvant être abattus dans ces deux forêts. À Soirétoile et à Waymoute, les pêcheurs ne peuvent lancer leurs filets dans l'Étoilée sans autorisation. Grâce aux décrets restreignant le rejet des déchets et les expériences magiques, le Lac Wiverne, situé au confluent des deux forêts, est aujourd'hui aussi bleu et aussi pur qu'à sa création.

Ailleurs par contre, les agissements des humains irrespectueux ont fortement violenté Dame Nature. Une mare qu'alimente un bras de la Wiverne a pendant des siècles servi de cimetière à la communauté de Wheloune : c'est là que reposent ses héros. Les corps se sont bien sûr décomposés, mais pas leurs armures ; aujourd'hui, l'eau rouillée est impropre à la consommation et il va sans dire que la pêche y est impossible. Les prêtres se sont opposés à son épuration, redoutant la colère du monde des esprits.

Il y a quelques décennies, des rumeurs circulaient selon lesquelles les montagnes situées à l'ouest d'Espar renfermeraient des émeraudes. Il s'en est suivi une course au trésor effrénée, et les prospecteurs, bien qu'aucune émeraude n'ait jamais été découverte, ont défiguré les montagnes en y creusant des tranchées et d'énormes brèches. L'eau s'est accumulée dans les tranchées pour former des mares acides, puis s'est infiltrée dans le sol, le contaminant. Aujourd'hui, on n'y trouve guère plus que des arbustes chétifs et quelques pins tronqués.

Les efforts entrepris par les aristocrates du Cormyr pour redorer le paysage ne sont plus guère visibles aujourd'hui. Pendant les vingt dernières années, les riches propriétaires d'Arabel ont défriché leurs terres, remplaçant les mauvaises herbes et les pissenlits par des chrysanthèmes, des géraniums ou des roses. Ces jardins exigeant en général un apport d'eau plus important que la seule eau de pluie, les propriétaires ont fait en sorte de s'approprier des centaines de litres d'eau des réservoirs de la ville. Les fermiers ne disposant ni de telles ressources ni de relations n'avaient qu'à s'arranger avec le reste.






Pour multiplier le nombre de fleurs au mètre carré, les aristocrates d'Arabel ont parsemé leurs jardins d'herbes et de décoctions magiques de valeur douteuse. Mais le sol n'a absorbé qu'une partie de ces substances. La pluie a lessivé le reste. Les patriciens ont repoussé les accusations selon lesquelles ces pratiques pouvaient avoir des conséquences fâcheuses, mais la rivière qui coule à moins de 100 mètres de la plus grande roseraie d'Arabel n'abrite plus aucune vie aquatique, mises à part quelques poissons-lunes ridicules. Les boues venant du champ de gueules-de-loup situé quelques kilomètres à l'est de Marsembre ont formé une nouvelle mare il y a environ 10 ans. Il est arrivé plus d'une fois que des voyageurs campant près de la mare se réveillent en découvrant qu'ils n'avaient plus de poils.

La Sembie

Peu de temps après m'être établi comme fermier, je reçus la visite d'un étranger vêtu de velours et chaussé de bottes en cuir. Il parlait doucement et ne tarissait pas d'éloges sur mes compétences en matière d'agriculture. Tout en insistant sur le fait qu'il n'avait pas souvent l'occasion de rencontrer quelqu'un comme moi — une allusion cachée à ma modeste condition, j'imagine — il ne quittait pas des yeux mes plants d'oignons, mon carré de tomates et la charrette dont je me servais pour aller vendre ma récolte. Sans même me demander l'autorisation, il arracha un oignon et commença à en compter les racines. Je le lui pris des mains. "Pour les oignons, c'est deux pièces de cuivre la douzaine, lui fis-je fermement remarquer en réfrénant mon envie de le gifler. Combien en voulez-vous ?

— Jeune homme, me répondit-il, Je n'ai que faire de vos maigres oignons. Je souhaite simplement acheter votre ferme". Il me présenta un sac de tissu bien garni. "Soixante-quinze pièces d'or. De quoi boire une bonne quantité de bière.

— Attention, un dragon !" m'écriais-je en désignant un point derrière lui. Et alors qu'il se retournait pour regarder, je lui décochais un coup de pied qui l'envoya directement dans mon carré d'oignons.

Je serrais les poings, prêt à me battre, mais il sembla comprendre mes intentions. Il se releva, s'épousseta et

Une ferme familiale type

Potirons
Melons
Avoine
Maïs
Luzerne
Pommes de terre
Légumes (laitues, carottes, oignons, épinards, navets)
Légumes (tomates, concombres, courgettes, haricots)
Verger (pommes, cerises, poires)
1 arpent
Passage

Les fermes tournées vers l'élevage cultivent souvent 4 à 20 hectares supplémentaires de maïs, d'avoine, de luzerne et d'autres céréales.







enfourcha son cheval. "Un jour viendra où vous mendierez pour travailler à Daerlune," me lança-t-il l'air méchant, puis il partit.

Ce fut ma première rencontre avec un Sembien. À compter de ce jour, je n'eus plus aucune envie de visiter cette région.

Je ne connais donc la Sembie que par les marchands ambulants et les rôdeurs en quête d'une oreille complaisante. Le pays lui-même ressemble assez aux Vaux et au Cormyr, une étendue de grandes plaines verdoyantes agrémentées de collines. Les forêts qui s'étendaient autrefois du Champfroid à la Gorge de la Mer des Étoiles Déchues ont fait place à des kilomètres de fermes. Sur la côte, les ports grouillent d'activité. Une poignée de cités surpeuplées, dont Daerlune et Ordulin principalement, abrite de riches commerçants, des politiciens ambitieux et des bourgeois bagarreurs. Indifférents par tradition et nourris de l'arrogance de leurs dirigeants, les Sembiens regardent les étrangers comme les souris considèrent les chats, ou mieux peut-être, comme les chats voient les souris.

Malgré leur arrogance, il est indéniable que les Sembiens savent préserver leur environnement. La plupart des fermiers y pratiquent la rotation des cultures pour ne pas épuiser le sol, et beaucoup acceptent de partager leurs champs avec les cerfs et les élans, résistant à la tentation de leur voler leurs bois. Certains villages ont défini des saisons de chasse qu'ils respectent scrupuleusement pour que les animaux puissent se reproduire. On parle de réserves de gibiers s'étendant sur plusieurs dizaines de kilomètres carré, dont l'une, située à l'ouest d'Urmlaspyre, est paraît-il la plus grande réserve d'opossums géants au monde.

Fermes

Il me semble qu'il est impossible de faire 10 mètres dans les terres habitées sans se heurter à un champ d'avoine ou à un carré de potirons. Il est plutôt facile de deviner que 70% des cormyréens vivent de l'agriculture, ce chiffre atteignant même 90% dans certaines parties des Vaux.

La taille des exploitations est fonction de la qualité de la terre et de la proximité des villages. Dans les régions retirées du nord-est de la Sembie, où la nature du sol, sableux, ne supporte que les graines les plus résistantes, les fermes ne dépassent guère quelques hectares, mais produisent assez pour nourrir une famille modeste et quelques chevaux. Au Cormyr, où le sol est beaucoup plus fertile, les fermes comptent généralement 10 à 30 hectares. Il arrive qu'un village soit propriétaire de tout le terrain cultivable à 2 kilomètres à la ronde ; les anciens attribuent alors des parcelles de 1 à 4 hectares à des familles choisies. Ces familles conservent un certain pourcentage de la récolte — la moitié en général — et restituent le reste aux anciens, qui la troquent aux villages voisins contre des outils, des armes et d'autres biens. Certaines fermes du Valplume occupent 40 hectares, tandis que les domaines de Suzail soutenus par le gouvernement couvrent en moyenne trois ou quatre fois cette superficie.

Les fermes situées à proximité des villes s'en tirent généralement plutôt bien. Les villes peuvent rassembler les ressources économiques nécessaires à l'élaboration de barrages et financer des projets d'irrigation. Il est en outre plus simple de vendre céréales et bétail en ville, de même qu'il est plus facile de se procurer des équipements et autres fournitures. Les communautés en expansion, dont font partie Suzail et Arabel, prêtent aux fermiers l'argent nécessaire pour acheter du terrain ou traverser sans peine les mauvaises années. Les auberges, les tavernes et les boutiques sont autant de lieux permettant de glaner des informations tout en discutant affaires ; il y a plus de chances que vous entendiez parler ici des dernières techniques d'irrigation ou des nouveaux débouchés en matière de bétail plutôt que dans la solitude de vos champs. Pour s'enrichir, un fermier retiré de la ville a plutôt intérêt à trouver une mine de diamants dans son champ de maïs !

Tout comme la taille des fermes, il existe une grande variété de cultures dans les terres habitées. Les Vaux voient fleurir les fermes spécialisées dans les fruits et légumes. Dans le Valbrume et le Valbataille, on cultive le céleri, la tomate, l'oignon, la pomme de terre, la carotte et la citrouille, alors qu'en Cormyr, on fait pousser les pommes, les pêches, le raisin, les framboises et les airelles sur des kilomètres carrés.

Les fermes de fruits et légumes n'ont pas besoin d'être très grande pour générer de bons profits : au Cormyr, un demi-hectare de framboises rapporte autant que huit hectares de blé — mais exige par contre des soins plus intenses. Alors qu'un fermier spécialisé dans le maïs passe l'hiver tranquillement, l'agriculteur spécialisé dans la pomme doit tailler les branches mortes. Mais celui qui fait pousser du blé doit disposer de faux et d'autres outils pour récolter, tandis que les airelles, elles, se ramassent à la main.

Là où verdoient les pâturages, vous risquez fort de rencontrer un producteur laitier. La plupart élèvent des chèvres et du bétail, bien que les agriculteurs du Valprofond aient plutôt prospéré en vendant du lait de






biche. Les fermiers de Tulbegh doivent leur réputation au lait d'osquip, qui, mélangé au paillis concassé, sert de nourriture pour bébés. Une ferme laitière exploitée par une famille unique élève environ 4 à 15 têtes de bétail, ou environ deux fois plus de chèvres. La traite a lieu deux fois par jour pour les chèvres et le bétail, une fois par semaine pour les biches, et environ chaque mois pour les osquips.

Les fermiers traient bien sûr à la main. Les pâtres du Valherse ont toutefois essayé d'utiliser des banderlogs expérimentés pour la traite. L'avantage des banderlogs est qu'ils se livrent entre eux une farouche concurrence : c'est à qui traira le plus de chèvres en un temps record, ce qui est particulièrement intéressant pour les fermiers. Il semble en outre que les chèvres préfèrent le contact des banderlogs à celui des humains, tant et si bien qu'elles s'endorment de plaisir pendant la traite.

Les aviculteurs, nombreux dans le Cormyr et certaines régions de la Sembie, n'élèvent pas uniquement des poulets, mais aussi des cailles, des canards et des dindes. Quelques fermes avicoles comptent quelques douzaines à plusieurs centaines de volailles, quoique Colton Bachman, dont l'exploitation se trouve à l'est de Waymoute, élève quelque 3.000 poulets par an. Bachman tire ses revenus de la viande et des œufs, mais aussi du fumier de poule qu'il vend comme engrais aux Cormyréens influents. Geremi Bergo, son cousin, prétend posséder au sud de Dhéolure le ranch de boobries le plus grand au monde. Et quand son projet de vendre du boobrie rôti échoua — la viande de boobrie est dure comme du cuir et a goût de vieux parchemin — il les loua comme exterminateurs. L'appétit vorace des boobries de Bergo a eu raison de tous les serpents, lézards et autres vermines qui hantaient Dhéolure.

C'est pourtant les céréales qui rapportent le plus aux fermiers des terres habitées. Autour du Cormyr, les champs d'avoine, de blé et de luzerne s'étendent sur des centaines d'hectares. Le maïs, l'orge et le riz nourrissent toutes les familles des Vaux. Du Valombre à Selgonte, les fermiers utilisent des techniques identiques, qui n'ont guère évolué ce dernier siècle. À la nouvelle saison, on laboure pour aérer la terre, puis on sème en espaçant suffisamment les graines pour éviter la compétition entre les plants. Les champs sont arrosés et désherbés régulièrement. Tous les ans ou presque, on alterne les cultures sur un même champ afin de préserver la qualité du sol.

Mais les fermiers n'ont pas toujours montré autant d'application. Il y a de cela très longtemps, les premiers fermiers s'installaient dans un domaine ou une forêt prometteuse, défrichaient et déboisaient, puis plantaient ce dont ils avaient envie. Il arrivait que les graines parviennent à maturité. Parfois, elles ne donnaient rien. Ils essayaient une fois encore l'année suivante, puis s'installaient ailleurs si les récoltes étaient mauvaises. Cette technique primaire consistait vraiment à chercher la vie à la source. Les champs de superbes tournesols et les forêts de noyers devinrent des plaines désertes, tout juste bonnes pour les bousiers.

Les terres à l'abandon, la vie finissait par reprendre le dessus. C'est par exemple le cas de la plaine qu'on appelle vulgairement Plaine Noire, située à mi-chemin entre la Voie de l'Est et la Piste de l'Immer, 60 kilomètres à l'est de la Forêt d'Hullack. La Plaine Noire était il y a très longtemps une forêt plantée d'immenses chênes. Il y a environ 50 ans, les résidents du Cormyr brûlèrent et abattirent les chênes espérant rendre cette terre cultivable. Mais ils abandonnèrent le projet, car les fossés d'irrigation devant alimenter les champs depuis la Wiverne étaient trop difficiles à creuser.

La Plaine Noire se compose aujourd'hui de trois zones distinctes. La zone nord, la dernière à avoir été déboisée, sera la dernière à revivre. Pour l'instant, la terre est stérile, à l'exception de quelques fourmilières et de bardanes éparses. La seconde zone présente quant à elle plus de traces de vie. Le laiteron et le chardon ont remplacé les bardanes, attiré les papillons, les chardonnerets et les lapins de garenne. Les buissons de baies vénéneuses et de chèvrefeuille ont envahi les collines et les vallées, procurant de ce fait un abri aux poulets sauvages et aux daims. Les blaireaux et les loups, alléchés par l'odeur des proies, ont eux aussi pris possession des lieux et s'y reproduisent aujourd'hui.

La zone sud ayant subi en premier l'assaut des hommes, elle sera la première à revivre. De jeunes chênes sortent déjà de terre, les graines ayant été transportées par le vent et déposées par les oiseaux et les écureuils. Bien sûr, tout ce travail ne se fera pas en deux jours. Peu de chênes dépassent aujourd'hui quelques centimètres et la faune est encore bien peu présente. Il se passera sûrement des siècles avant que la forêt ne retrouve sa beauté d'antan, mais c'est pour l'instant en bonne voie… À condition toutefois que l'homme garde ses distances.

Le climat

À l'exception des nuages faisant pleuvoir des cordes et des éclairs extrêmement intenses, on peut dire qu'il fait relativement beau dans les terres habitées, comme dans toute autre région tempérée. Les étés sont chauds,






les hivers froids, mais loin d'être intolérables. Le printemps est en général aussi apaisant qu'un bain chaud. À cette époque, il pleut régulièrement. Les terres habitées sont moins humides et un peu plus sèches que les régions non développées telles que les forêts elfiques. Elles n'échappent bien entendu pas aux vents violents en raison du peu de forêts sur le territoire.

Le voyageur peut être surpris de la différence de climat entre les villes et la campagne environnante. En effet, les bâtiments en bois dur et les murs en pierre retenant la chaleur, il tend à faire beaucoup plus chaud en ville. Les ensembles de maisons faisant bloc et redirigeant les courants d'air, les vents y sont aussi beaucoup moins violents.

Elminster a élaboré des moyennes climatiques portant sur la région où je vis. Bien que le Cormyr soit un peu plus froid en hiver et que certaines régions de la Sembie accusent plus de pluies, ces chiffres donnent un bon aperçu des conditions climatiques des terres habitées.

Moyennes climatiques du Valbrume

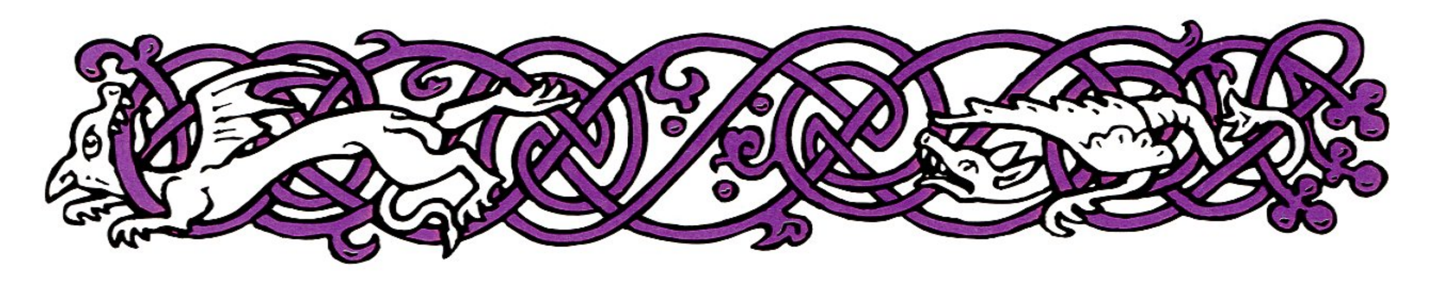
Température (printemps)	21° C
Température (été)	27° C
Température (automne)	17° C
Température (hiver)	3° C
Température minimale (annuelle)	-29° C
Température maximale (annuelle)	37° C
Précipitations annuelles	1.250 mm
Jours d'enneigement	40

Temps du jour

Pour déterminer de façon aléatoire les conditions météorologiques d'une journée particulière, utilisez la formule du temps du jour et le tableau qui se trouve dans le fascicule *Cormanthor*. Pour les températures, reportez-vous aux moyennes climatiques indiquées ci-dessus pour le Valbrume.

Moyenne des précipitations annuelles pour les Vaux



“Tempéré” n’est pourtant pas exactement le qualificatif approprié. Une année type peut présenter des écarts de température impressionnants. Un jour d’été peut parfois être si chaud qu’il est possible de faire cuire un œuf dans sa coquille. Un hiver peut être si froid qu’un dragon blanc doit porter des moufles.

De même, les tempêtes sont imprévisibles. Une légère brise du matin peut précéder un vent extrêmement violent. Les grêlons de la taille d’une pomme ne sont pas exclus en automne, et une tornade de printemps peut envoyer une ferme du Valdague dans le Lac Sembre.

Les tentatives de maîtrise du temps se sont soldées par des résultats mitigés. Désirant de la pluie en quantité suffisante, les fermiers elfiques du sud de la Forêt des Araignées offrent des pots de miel à leurs dieux avant les plantations de printemps. Parfois, ils sont entendus, parfois non, mais le miel, lui, ne manque jamais d’attirer les ours et les blaireaux. À Blustich, petite communauté à l’est du Bois de l’Ermite, les villageois ont mis au point des danses, rythmées sur des instruments creusés dans des calebasses et des tambours de bois, afin d’obtenir des vents assez forts pour éparpiller tous les fruits des noyers. En fait, les habitants ramassent souvent tant de noix que l’on pourrait nourrir une armée d’écureuils, mais il me semble que leur chance tient plus à la proximité de Blustich des vents balayant le Lac des Dragons qu’à la réponse divine à leur horrible musique.

Beaucoup de fermiers craignent les pluies torrentielles comme la peste, car des précipitations trop importantes peuvent ruiner les récoltes et causer des crues. Les fermiers du sud du Valherse ont eu recours à Kaymendle Skrip, un magicien sembien bien intentionné mais incompétent, qui prétendait pouvoir invoquer une apparition capable de faire fuir les nuages apportant la tempête. L’apparition prit la forme d’un banc de nuage signifiant un énorme chien de guerre grondant et tempêtant chaque fois qu’un ciel gris menaçait. Mais les nuages de tempête n’eurent que faire des grondements de l’apparition, et jamais pluie ne tomba aussi drue. Kaymendle quitta la ville en abandonnant son apparition. Le nuage en forme de chien flotte toujours au-dessus des champs du sud du Valherse. Il pleurniche comme une poupée quelques heures avant l’averse, aboie comme un chien pour annoncer une pluie d’été normale et hurle à la mort en cas d’orage violent. Les fermiers des environs sont toujours à la merci des pluies intenses… Mais ils ont maintenant la chance d’être prévenus de leur arrivée !

Kaymendle n’a jamais eu de chance dans les Pics du Tonnerre. Les agriculteurs installés au nord de la forêt d’Hullack ne supportaient plus les orages qui lessivaient les montagnes ; une seule tempête pouvait emporter des dizaines de bêtes. Kaymendle parvint à convaincre les fermiers qu’il pouvait enchanter l’atmosphère et générer des éclairs si lourds qu’ils auraient quitté le ciel avant de ne pouvoir causer le moindre dégât.

En un sens, l’enchantement fut un succès. Il est vrai que quelques éclairs se solidifièrent et tombèrent comme des rocs. Mais gare à qui en touchait un. Certains de ces éclairs pouvaient être manipulés sans risque de blessure — et pouvaient même servir de lance — mais la plupart ne quittèrent pas le ciel, restant toujours aussi dangereux. Les orages ont continué d’être dommageables aux fermiers. Une fois encore, Kaymendle n’avait pas été à la hauteur de ses prétentions, et fut contraint de s’éclipser avant que les fermiers en colère ne l’empalent sur l’un de ses propres éclairs.

Aucunement découragé, Kaymendle se retira dans un laboratoire aux fins fonds du Bois de l’Arche. On dit qu’il travaille à un sort rendant la neige élastique, ce qui la forcerait à retourner dans le ciel en rebondissant au sol.

Éclairs de Kaymendle

L’atmosphère régnant sur les Pics du Tonnerre et aux alentours continue de produire parfois des éclairs de Kaymendle. Vous pouvez trouver un éclair de Kaymendle sur le sol, dans un arbre, ou même flottant à la surface d’une mare. La plupart du temps, on trouve les éclairs de Kaymendle sur 75 km autour des Pics du Tonnerre.

Les éclairs type mesurent 1,5 à 3 mètres de long et ressemblent à des épieux ébréchés en verre fumé qui émettent une légère lumière jaune. Les éclairs pouvant être manipulés (voir ci-après) pèsent seulement quelques grammes et ont l’apparence de coton poisseux. Ils sont aussi flexibles que du bambou ; s’ils sont rompus, ils disparaissent en un éclair de lumière.

Si un personnage trouve un éclair de Kaymendle, le DM doit secrètement passer au tableau suivant pour déterminer son effet. Un personnage ne peut déterminer les effets d’un éclair uniquement en le voyant ; il devra le déterminer par la magie (un sort de *vision véritable* peut convenir) ou par tâtonnement.






Les effets de Kaymendle

d6	Effet
1-3	En cas de contact avec l'éclair, ou de toute autre perturbation physique, il vibre et émet une douche de petites étincelles pendant 2-5 rounds (1d4 + 1). Les étincelles sont inoffensives. À la fin de cette période, l'éclair disparaît dans un éclair de lumière. S'il n'est pas perturbé, l'éclair disparaît après 1 à 2 jours.
4	Comme mentionné précédemment, à ceci près que l'éclair explose à la fin de 2-5 rounds. Tous les personnages se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de l'éclair doivent sauvegarder contre les sorts. Ceux qui manquent le jet subissent 6d6 points de dégâts ; ceux qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts. S'il n'est pas perturbé, l'éclair disparaît après 1-2 jours.
5-6	L'éclair peut être touché et porté. Il peut également être jeté telle un épieu et utilisé comme arme. La cible doit au moins se trouver à 3 mètres ; si elle est plus proche, l'éclair lancé ne provoque aucun dégât et disparaît sur l'impact dans un éclair de lumière sans dégât. Si vous ne suivez pas les règles de compétences martiales, faites un jet d'attaque normal avec une pénalité -3. Si vous suivez les règles de compétences martiales, les personnages ayant la compétence à l'épieu ont une chance normale de réussite. Les autres subissent les pénalités indiquées dans le tableau des unités de compétences figurant au chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*.

Si l'éclair atteint son objectif, la cible perd 6d6 points de dégâts ; la moitié si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. L'éclair peut également être lancé contre tout objet solide, tel qu'un mur de pierres ; l'objet subit des demi-dégâts s'il réussit un jet de sauvegarde contre l'électricité (utilisez le tableau des jets de sauvegarde des objets du chapitre 6 du *Guide du Maître*).

Vous ne pouvez lancer un éclair de Kaymendle qu'une fois ; il disparaît à un contact quel qu'il soit. Un éclair n'enflamme pas les combustibles, de même qu'il n'est pas renvoyé par une surface solide (comme c'est le cas pour certaines versions du sort *éclair*).

S'il n'est pas utilisé comme arme, un éclair de Kaymendle disparaît dans un éclair de lumière 1-2 jours après sa découverte (ou tel que défini par DM).

Les saisons

Les Vaux connaissent eux aussi quatre saisons, chacune durant trois mois. Bien que le Cormyr subisse des hivers plus longs et des étés plus courts, et que la Sembie soit plus arrosée au printemps, les saisons se ressemblent plutôt dans les terres habitées.

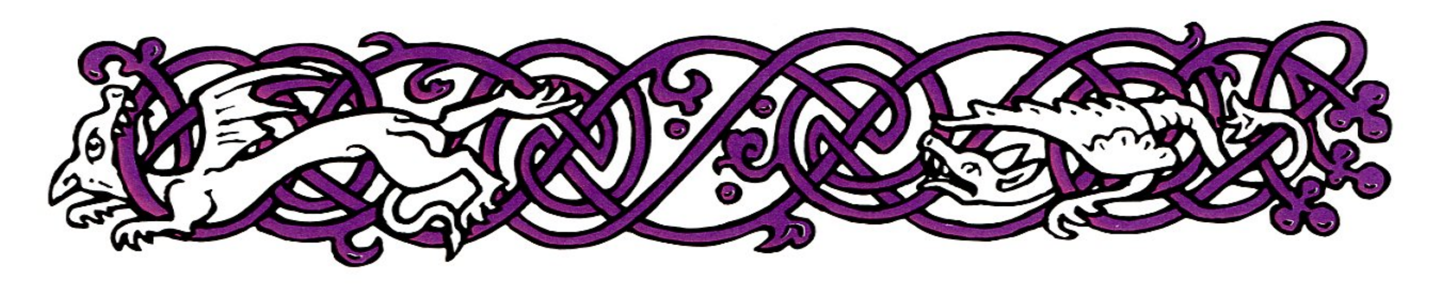
Le printemps dure de Ches à Mirtul, les températures se stabilisant dans les 21 degrés à la fin de Tarsakh. Le ciel est pratiquement toujours bleu, agrémenté d'une légère brise, quoique les orages soient plus fréquents dans les semaines marquant la fin de la saison. Mirtul apporte parfois une tornade, le plus souvent dans le sud du Valherse et les plaines du nord du Cormyr. Aux beaux jours, les fermiers s'activent pour planter, car ils doivent avoir achevé leur travail avant la fin du printemps pour espérer obtenir une récolte abondante.

L'été dure de Kythorn à Éléasias. Les pluies arrosent les plaines vers Kythorn, parfois un jour sur deux. C'est fin Flammerige que l'on enregistre des pics de température, se stabilisant autour des 27 pour le reste de la saison. La plupart des céréales mûrissent en été et pour survivre, les fermiers doivent rester vigilants : gare aux mauvaises herbes, aux insectes et aux maladies. On récolte alors les carottes, les laitues et d'autres légumes ; le fermier va vendre au village le plus proche ce qu'il ne garde pas pour sa consommation personnelle.

En automne, qui s'étend d'Éleinte à Uktar, les fermiers se hâtent de rentrer leurs grains avant qu'ils ne gèlent. Le temps se durcit à mesure que l'automne avance, particulièrement dans les régions proches des Pics du Tonnerre et des Cornes des Tempêtes. Les orages de grêle peuvent dévaster le maïs et les pluies diluviennes sont capables de transformer un champ de blé en une mare de boue. Lorsqu'on approche de Marpenoth, les températures chutent, le ciel se teinte de gris et prend une allure triste.

L'hiver arrive à la mi-Nuiteuse. La neige recouvre presque toutes les terres habitées avant la fin Martel. Les températures flirtent avec le zéro et la neige ne dépasse guère quelques centimètres avant Alturiak, ce qui s'accompagne d'une période où les températures tombent sous la barre fatidique et où le blizzard apporte la neige qui recouvre les montagnes. Bien entendu, peu de plantes poussent sous la neige ; c'est pourquoi les fermiers passent l'hiver en s'occupant de leurs bêtes, en discutant avec leurs voisins ou en prévoyant la récolte de l'année à venir.



La flore

Norl Maywren, un elfe charpentier à la retraite vivant dans une petite maison au nord de la Forêt d'Hullack, sculpte depuis 10 ans les bustes de ses descendants. Chaque buste est sculpté dans un bois différent. Il possède à ce jour 43 bustes et travaille toujours. En considérant la très grande variété d'arbres dans la région, il pense ne plus avoir de modèles avant d'avoir épuisé les différents bois.

Il n'y a peut-être pas autant d'arbres dans les terres habitées qu'à Cormanthor, mais la différence est minime. Les Vaux sont recouverts de bouleaux, de frênes, de peupliers et de noyers. Les cèdres, les noyers blancs, l'aubépine, les pommiers sauvages, les pêchers et les poiriers abondent au Cormyr et aux alentours. Les bois de sable et les châtaigniers prolifèrent dans les plaines de Sembie. Partout on peut trouver des chênes, des pins, des érables, des hêtres et des sapins. La variété d'herbes, de buissons et de fleurs est impressionnante. Tout ce qui fleurit, porte des fruits, des feuilles ou vous fait éternuer pousse probablement quelque part dans les terres habitées.

Mais les terres habitées peuvent aussi s'enorgueillir de plantes plus rares. En voici quelques exemples.

Le *chuichu* est une sorte de noyer blanc d'environ 90 centimètres de haut. On le trouve principalement dans les forêts alentour du Valbataille. Il porte des baies jaunes en forme de cône qui se dissolvent dans l'eau et donnent un délicieux breuvage à l'arôme de cannelle.

Le *feuillebleue*, qui pousse dans les vallées profondes à la lisière nord du Bois de l'Ermite, ressemble à un grand érable. Ses feuilles émettent une faible lumière bleue. Après traitement, les feuilles donnent une teinture bleu profond. Si on chauffe ce bois, on peut voir danser d'immenses flammes bleues.

Les fougères *eldella* bourgeonnent à la base des champignons géants autour de la forêt d'Hullack. Légèrement rôties, les fougères peuvent être données aux catoblépas qui les trouvent à leur goût. Un plat d'eldella neutralise le rayon mortel d'un catoblépas pendant 24 heures.

Les *barausques*, que l'on trouve au Valherse et au Valprofond, ressemblent à des hêtres. Leurs branches noires et leur tronc blanc sont couverts d'épines de 8 centimètres. Si on coupe les branches, elles deviennent dures comme du fer en moins de 24 heures. Les soldats et les chasseurs y voient là d'excellentes épieux, flèches et autres armes — mortelles qui plus est.

Toutes les plantes des terres habitées n'étaient bien sûr pas là à l'origine. Les humains ont intentionnellement introduit certaines espèces. D'autres sont arrivées là par hasard. Dans la plupart des cas, ces plantes "importées" n'ont qu'un faible impact sur l'environnement. Le maïs-lune, une lignée à cœur en forme de croissant de lune, pousse ça et là dans les champs de Sembie. Les tournesols géants, pouvant atteindre 6 mètres ou plus, ont eux été apportés du Bois de l'Araignée pour satisfaire la curiosité esthétique des aristocrates du Cormyr. Bien qu'ils aient été mis en garde sur la quantité d'eau phénoménale que réclamaient ces plantes, il s'est avéré que ces tournesols ne nécessitaient pas plus d'eau qu'une pâquerette. Les lièges roses, originaires de l'île de Prespur, fleurissent près des affluents sud de la Wiverne grâce aux efforts entrepris par un habitant de Wheloune. Le liège rose quant à lui est étanche, ce qui lui vaut une certaine popularité auprès des constructeurs.

Cependant, l'introduction de certaines plantes a parfois eu des conséquences inattendues, pour ne pas dire tragiques.

Un essaim d'abeilles a contaminé un champ de trèfles du Valdague avec du pollen de cacao de jade, une plante rare de la Forêt de l'Orée. Le pollen a généré une nouvelle espèce de trèfle présentant des feuilles brunes triangulaires qui dégagent une odeur de menthe. Le bétail n'a pas su résister au goût magique de cette plante — qui s'est avérée être un poison redoutable.

Le pin azur, un conifère élancé couvert d'épines bleu ciel, a été ramené au Cormyr de la Forêt de Borock. Ces arbres ont été plantés en bordure des canaux d'irrigation pour empêcher l'érosion du sol. Mais les importateurs ignoraient bien entendu que les pins azurs sont le perchoir favori des striges, qui arrivent par centaines pendant la période de croissance de la plante.

Animaux

Pourquoi certains animaux s'accommodent-ils des gens, alors que d'autres leur restent indéfiniment hostiles, malgré tous les efforts entrepris pour les domestiquer ? Pourquoi un chien vous lèche-t-il les doigts, alors qu'un loup les met en pièces ? Pourquoi un cheval accepte-t-il de tirer une charrue alors qu'un zèbre préfère être fouetté qu'harnaché ?

Les dispositions des animaux semblent aussi innées que les goûts qui nous font préférer un plat ou une couleur. Quand on l'appelle, le chien arrive aussitôt. Le chat, lui, s'assoit et regarde ailleurs. On peut apprendre à






un singe à ouvrir une porte avec une clé alors qu'un lézard ne peut même pas imaginer qu'une porte peut s'ouvrir. Les animaux qui n'ont aucune confiance dans les humanoïdes ne se laisseront jamais apprivoiser. Enfermez une belette géante dans votre arrière-cour aussi longtemps que bon vous semble, elle filera vers les bois à la première opportunité — ou vous attrapera à la gorge.

Animaux domestiques

De tous les animaux qui vivent avec les humains, le cheval est bien l'animal le plus utile. Au départ, il n'était rien de moins qu'une grande vache, on mangeait sa viande et travaillait sa peau pour faire du cuir. Il subsiste encore quelques villages le long de la Profonde qui continuent à élever des chevaux pour leur viande, mais partout ailleurs, les chevaux sont reconnus pour leur vitesse, leur intelligence et leur force. Un bon cheval peut labourer un champ de maïs en une journée ou tirer un traîneau sur 60 km sans s'arrêter. Il peut retrouver son chemin dans la nuit noire, prévenir son propriétaire d'un incendie et défendre un cavalier à terre contre une meute de loups affamés.

Même dans les grandes villes, on exploite le cheval. Il transporte les soldats, tient compagnie aux paysans et amuse les aristocrates. Les citoyens importants construisent généralement des étables sophistiquées pour leurs chevaux, leur arrangeant des pièces séparées pour l'eau et la paille. Suite à une épidémie de fièvre ayant tué la plupart des chevaux de Soirétoile, une grande partie de ces étables a été vendue à des hommes d'affaires pour les transformer en appartements luxueux.

Si les chevaux sont les animaux domestiques les plus utiles, le bétail représente les plus populaires. Tout fermier possédant un pâturage élève du bétail, car il présente l'avantage de ne pas demander de soins. Rien à faire en effet : le bétail passe sa journée à brouter pour transformer l'herbe en lait et en viande. Ajoutez-y un arbre fruitier, un jardin potager, et le fermier dispose de plus de nourriture que sa famille n'en a besoin. Un nombre de têtes important pourra servir à tirer des wagons ou une charrue. S'ils n'ont pas la force et la résistance des chevaux, ces animaux sont aussi moins coléreux. Montrez à une vache la bonne direction, flanquez-lui un coup de bâton, et elle part.

Les porcs, eux, ne travaillent pas — ils sont bien trop têtus — mais leur viande est délicieuse. Ils peuvent être élevés n'importe où étant donné qu'ils mangent n'importe quoi. Les porcs s'engraissent en engloutissant maïs, poissons, serpents, larves d'insectes, vers, œufs, champignons, graines et détritus. D'aucuns pensent qu'un porc élevé aux ordures est bien meilleur qu'un porc élevé au grain. Certains fermiers du Valbalafre laissent errer leurs porcs dans les bois, où ils mangent ce qu'ils trouvent. Mais quand l'heure arrive, ils font rentrer leur porc en pensant déjà à l'odeur du délicieux repas accompagné de maïs rôti.

Les terres habitées renferment encore bon nombre d'animaux domestiques. On élève les poulets pour la viande, les œufs et pour se protéger. Les poules bagarreuses d'Arabel, qui présentent des griffes aiguës comme des rasoirs et des becs comme des épées, peuvent faire fuir de petits loups. Les fermiers gardent parfois des chats dans leurs granges pour contenir la prolifération des souris. Les moutons fournissent la viande et la laine. Les apiculteurs de Soirétoile vendent leur miel aux boulangers pour confectionner les pâtisseries, la cire pour les médicaments et les dards aux magiciens pour faire des essais de magie. Les Cormyréens élèvent des furets et des rouges-gorges bleus. Les marins de Sembie pensent qu'avoir un coq sur leur bateau porte chance.

Animaux dangereux

Beaucoup d'animaux dits “normaux” s'appliquent à rendre la vie des humanoïdes aussi misérable que possible. Certains sont simplement ennuyeux, tels le raton laveur, qui se glisse par votre porte au milieu de la nuit pour fouiner dans vos placards, ou l'écureuil qui mâche votre toit pour faire son nid dans la mansarde. D'autres peuvent cependant être aussi pitoyables qu'un troll pris d'un mal de dent, comme le glouton qui vous mange les pieds si vous avez la mauvaise idée de marcher sur sa tanière, ou le corbeau convoiteur capable de confondre vos yeux avec des pierres précieuses.

Parmi les animaux qui hantent les terres habitées, aucun n'est aussi nuisible que le rat. Les rats pensent apparemment que les fermes sont destinées à faire leur bonheur. Ils infestent les granges, les écuries, et même les porcheries. Leur appétit ne connaît pas de limite : graines, fruits, légumes, poulets, chatons… Ils se mangent même entre eux.

Sinda Kayhill, une de mes amies qui est fermière dans le Valombre, fut un jour accueillie par une armée de rats en ouvrant la porte de son étable. Les rats la renversèrent et lui passèrent sur le dos. Sinda s'aplatit et fit ses prières, pensant que les rats allaient la dévorer tout cru. Mais en fait, ils s'enfuirent en direction des bois et disparurent. Sinda, morte de peur, se releva et examina l'étable. Pas étonnant que les rats ne l'aient pas attaquée — ils étaient repus. Ils avaient écorché une douzaine de têtes de bétail.






En plus de détruire vos biens, les rats sont porteurs de maladies terriblement dangereuses pour les communautés. Il y a cinq ans, l'élevage de poulets de Boiscastor, petit village sur la côte ouest de la Wiverne, attira des centaines de rats. À la fin de l'été, tous les villageois étaient morts. Les rats avaient propagé une maladie pulmonaire contagieuse qui décima les villageois. Les administrateurs du Cormyr n'admirent personne dans le village contaminé, pas même les proches des morts. Après consultation des supérieurs religieux, qui effectuèrent des rites funéraires depuis des plates-formes surplombant le village, les administrateurs ordonnèrent de brûler Boiscastor. La moitié des rats fut détruite, le reste s'échappa.

Les fermes d'élevage, celles proches des forêts tout particulièrement, risquent autant d'être victimes des loups que des rats. Les loups raffolent des moutons, des porcs et des veaux, et ne laisseront en aucun cas un fermier s'interposer entre eux et leur nourriture, même si ceux-ci sont armés de bâtons et de longues épées. Les loups représentent une menace d'autant plus importante en hiver lorsque le gibier vient à manquer.

Bien que leur présence soit rare dans la plupart des terres habitées, les babouins prospèrent dans la forêt d'Hullack et dans certains coins du bois de l'Arche. Ils ont rapidement compris que les communautés représentaient une source d'approvisionnement intéressante. Ils pillent les vergers au printemps, s'attaquent aux champs de maïs en été et entrent dans les maisons l'hiver en cassant les fenêtres et en arrachant la porte si nécessaire. Ils ne s'occupent cependant pas des humains. Si on le laisse tranquille, le babouin viendra voler des pommes à coté du fermier et déguster un épi de maïs en se faisant promener dans la remorque. Harcelé en revanche, le babouin docile se transforme en agresseur vicieux, se met dans une rage terrible et montre les crocs. Si vous rencontrez une femelle, n'approchez surtout pas de son petit. Si un petit meurt dans les bras d'un

Souris du Valherse

Poisson plat gris

Opossum cuivré

Truite cobra



humanoïde, la mère le remplace par un bébé d'humanoïde, celui de l'agresseur de préférence. La mère va alors jusqu'à pénétrer la nuit dans la maison pour voler l'enfant dans son berceau.

Si la plupart des voyageurs connaissent les serpents et les insectes venimeux, je m'en voudrais de ne pas vous mettre en garde contre certaines créatures venimeuses des terres habitées. Une souris des champs qui rôde dans les forêts du Valherse par exemple, dispose d'incisives recourbées sécrétant en permanence un fluide laiteux assez mortel pour assommer un cheval. Elle fait son terrier dans les souches pourries et les trous de marmotte abandonnés. Elle se nourrit d'insectes et de racines. Les souris du Valherse sont à cet égard extrêmement actives. Elles s'élancent à la poursuite des feuilles éparses, se précipitent sur les gerbes d'herbe et donnent des coups à toute créature qui rôde dans les parages, quelle que soit sa taille.

L'opossum cuivré, natif des collines du Cormyr, est aussi timide que la souris du Valherse est agressive. Il passe ses journées à manger des racines et des graines et se roule en boule dès qu'il se sent menacé. Si vous le touchez, l'opossum vous tape avec ses pattes arrières, et perce son agresseur au moyen de fines épines situées juste sous ses pieds. Ces épines sécrètent un poison qui paralyse. Il arrive cependant que la fourrure de l'opossum contienne aussi du cuivre. Traitée par un spécialiste, la fourrure d'un opossum adulte peut fournir de 1 à 1,5 kilos de métal.

Les poissons plats gris de la rivière Arkhen ressemblent à des pierres de granit de 1,25 centimètres d'épaisseur et de 30 centimètres de diamètre. Ils sont parfaitement immobiles dans le lit de la rivière et se nourrissent des algues ou des détritus qui sont à leur portée. Les voyageurs qui traversent les rivières peuvent marcher sur ces poissons par accident dans la mesure où on ne peut les distinguer des pierres. Le fait d'appuyer sur ce poisson lui fait ériger des douzaines d'épines de 2,5 centimètres de long. Ces épines peuvent aisément traverser le cuir et injectent un poison qui inflige une douleur terrible persistant pendant une semaine.

La truite cobra, qui vit dans la Profonde, est l'un des poissons d'eau douce ayant une morsure venimeuse. Très territoriale, la truite cobra attaque toute créature qui l'approche à moins de 30 centimètres. Cette truite peut vivre sur la terre ferme pendant une heure et utilise ses minuscules nageoires pour se déplacer sur terre. Ses écailles d'argent en font heureusement un prédateur facile à reconnaître et à éviter.

Créatures venimeuses des terres habitées

Poisson plat gris : Int Aucune ; AL N ; VD n 3 ; DV 1 hp : #AT 1 ; Dég Néant ; TAC0 20 ; AS Une victime a 80% de chance d'être empoisonnée si elle marche sur un poisson plat ou le touche (ses épines peuvent transpercer du cuir ou équivalent) ; TA Mi (30 cm de long) ; M 2 ; PX 35.

Truite cobra : Int Animal ; AL CN ; VD 1 ; n 12 ; DV 2 hp ; #AT 1 ; TAC0 20 ; AS Poison ; TA Mi (60 cm de long) ; M ; PX 35.

Pour la souris du Valherse et l'opossum cuivré, utilisez les statistiques normales relatives à la souris et à l'opossum (récompense 15 points d'expérience pour la souris du Valherse, 35 pour l'opossum cuivré). Si l'une de ces créatures réussit son attaque, la victime est empoisonnée.

Table des effets des poisons

Délai d'action	Résultat d'un échec au jet de sauvegarde*
Souris du Valportée	
1-4 rounds	La victime se tord de douleur pendant les 2-5 (1d4) heures suivantes ; ne peut entreprendre d'action pendant ce temps.
Opossum cuivré	
1 round	La victime souffre d'effets similaires à ceux d'un sort de *stase temporelle*. Les effets persistent jusqu'à ce que la victime bénéficie d'un sort de *dissipation de la magie*, de *neutralisation du poison*, de *réajustement temporel*, ou d'un sort comparable.
Poisson plat gris	
2-8 rounds	La victime connaît d'intenses douleurs corporelles pendant 2 à 8 jours. Pendant ce temps, elle effectue tous les jets d'attaque et les tests de caractéristique avec une pénalité -2.
Truite cobra	
1-4 tours	Mort

* Un jet de sauvegarde victorieux ne signifie aucun dégât.

Les victimes de la souris du Valherse, de l'opossum cuivré et du poisson plat gris ne reçoivent aucune modification de leur jet d'attaque. Les victimes de la truite cobra reçoivent un modificateur de -4.






Seconde partie : Les monstres



oici quelques informations qui vous aideront à distancer et vaincre les monstres qui hantent les terres habitées. J'imagine que vous connaissez déjà la gorgone de jardin et le dragon rouge des collines. Mais avez-vous déjà rencontré l'anguille électrique des canaux et la larve d'ankheg explosive ?

Amphisbène

La vie d'un amphisbène se déroule à peu près comme suit :

La mère amphisbène pond ses œufs en été et les abandonne.

Le bébé amphisbène perce sa coquille en automne.

Durant l'hiver, il hiberne et se développe.

L'amphisbène adulte se réveille au printemps et commence par manger.

Vous trouvez ça normal ?

Tout dépend en fait de l'endroit où vous vivez.

Chariton était autrefois un village paisible dans une contrée retirée de l'est du Valbataille. À cette époque, les récoltes de pommes de terre et de maïs étaient si abondantes que la population doublait pratiquement à chaque génération. Pour faire face à ce développement phénoménal, les administrateurs de Chariton firent appel à des constructeurs locaux chargés de bâtir un nouveau hameau dans une prairie de jonquilles bordant l'Ashaba, à quelques centaines de mètres du village de Chariton.

Le premier jour, alors que les constructeurs apportaient des matériaux de construction dans la prairie, ils repérèrent deux cercles dévalant une colline verdoyante. À mesure que ces cercles se rapprochaient, ils devinèrent leurs yeux, puis leurs bouches ; en fait de "cercles", il s'agissait bel et bien d'amphisbènes qui fonçaient droit sur les constructeurs. Tous arrêtèrent leur travail et s'enfuirent à toutes jambes. Chacun sait en effet que la morsure d'un amphisbène peut tuer net un géant des collines. Pire encore : étant pourvu de deux têtes, il peut tuer deux fois plus en une seule morsure.

Les constructeurs rendirent compte de leur découverte aux administrateurs, qui, ne voulant à aucun prix renoncer à leur projet, acceptèrent de doubler leur salaire et leur procurèrent de longues épées et des haches d'armes. "Tuez les amphisbènes, leur ordonnèrent-ils, et poursuivez les travaux."

Un peu nerveux, les constructeurs reprirent le chemin de la prairie. Une douzaine d'amphisbènes se tenaient sur le haut d'une colline, la queue dans la bouche, prêts à rouler. Les constructeurs s'armèrent et attendirent courageusement. Après une phase d'observation, les amphisbènes lâchèrent leur queue et se mirent à bâiller, avant de se coucher dans l'herbe pour sombrer dans un profond sommeil.

Plutôt que d'abattre ces serpents alors passifs, les constructeurs passèrent les deux jours suivants à les observer. Aucun d'eux ne semblait hostile. Les amphisbènes passaient une partie de la journée à courir après les sauterelles ou chasser les souris, et dormaient le reste du temps lovés à l'ombre. Il y avait en tout quatre ou cinq douzaines d'amphisbènes, mesurant chacun 1,20 mètres de long environ. Un constructeur qui marcha par mégarde sur l'un d'eux fut aussitôt mordu à la jambe, mais la morsure entama à peine la peau. Son corps se couvrit instantanément de cloques, mais celles-ci s'estompèrent dès le lendemain.

La plupart des amphisbènes étaient indifférents aux constructeurs, et certains étaient même franchement sympathiques : ils se frottaient contre les jambes des constructeurs tel un chat en manque de caresses, mendiaient un morceau de bacon ou une caresse sous le menton. D'autres encore se laissaient rouler par les constructeurs comme des jouets. Il faut dire qu'à l'exception du hibou géant, qui guette prêt à fondre sur sa proie, les prédateurs ignorent les amphisbènes.

La construction allait bon train. À la fin de l'été, des dizaines d'habitations resplendissantes s'alignaient le long des nouvelles rues. Durant l'automne, les habitants emménagèrent et décidèrent des plantations du printemps suivant. La dernière semaine de l'automne, les amphisbènes disparurent dans des trous profonds pour hiberner.

Au printemps suivant, alors que l'herbe reverdissait et que les jonquilles fleurissaient, les amphisbènes émergèrent. Mais ce n'étaient plus là les innocentes créatures qui mendiaient les miettes ou jouaient avec les enfants. Les serpents s'étaient développés à une vitesse







phénoménale pendant l'hiver, et ce furent donc des monstres de 9 mètres qui firent leur apparition en sifflant et cherchant à mordre.

En moins de deux semaines, presque tout le village fut décimé par ces monstres. Les survivants coururent se réfugier au village même. Mais les amphisbènes leur emboîtèrent le pas. Dans la tourmente qui s'ensuivit, des centaines de villageois furent tuées et seules quelques dizaines parvinrent à s'enfuir vers les Collines Obscures. Les amphisbènes se goinfrèrent des corps, puis, repus, se dirigèrent vers les forêts situées à proximité de l'Étang de Yévène, où ils vivent toujours à ce qu'on dit. Chariton est aujourd'hui une ville fantôme.

Les amphisbènes d'Ashaba du Valbataille sont à ma connaissance les seuls de leur espèce vivant dans les terres habitées, bien qu'un de mes amis prétende en avoir vu deux dans la Profonde, et un troisième endormi au bord du Lac Sembre. Si l'on en croit Elminster, l'amphisbène d'Ashaba peut théoriquement vivre dans toute rivière ou lac car il se plaît à faire son antre près d'un point d'eau fraîche. Il chasse le poisson en maintenant l'une de ses têtes sous l'eau tandis que l'autre reste dressée comme un roc pour guetter les éventuels intrus.

Enfin, avant de mourir, l'amphisbène d'Ashaba ouvre une énorme bouche et engloutit sa seconde tête. Laissé à l'abandon, son corps se durcit. Les corps des enfants — ces petits monstres de 1,20 mètres que les entrepreneurs de Chariton trouvaient si mignons — forment des cercles durs comme du granite.

Les corps durcis des enfants sont cependant beaucoup moins intéressants, sauf pour les collectionneurs, qui en offrent jusqu'à 100 pièces d'or.

Les corps d'amphisbènes adultes deviennent aussi durs que le cuir d'un dragon rouge adulte. Les stratèges militaires des Vaux envisagèrent un temps d'utiliser comme arme ces cercles pratiquement impénétrables — comme bélier peut-être — mais ils pèsent 10 tonnes chacun et s'avèrent peu maniables. J'ai entendu dire qu'ils envisageaient d'utiliser ces cercles comme rempart. Si vous pouvez trouver preneur, ce qui me semble difficile, le corps durci d'un amphisbène d'Ashaba peut atteindre 5.000 pièces d'or.

Amphisbène d'Ashaba

Amphisbène d'Ashaba enfant : Int animal ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 2 ; #At 1 ; Dég Néant ; TAC0 19 ; AS En cas d'attaque victorieuse, la victime est soumise à un poison léger (durée de l'assaut 1-2 heures ; la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou voir apparaître une poussée de cloques pendant 1-2 jours ; la victime se voit infliger pendant ce temps une pénalité de -1 sur ses tests de Charisme) ; DS Immunisé aux attaques froides ; TA P (1,2 m de long) ; M 8 ; PX 120.






Amphisbène d'Ashaba (suite)

Amphisbène d'Ashaba adulte : Int animal ; AL CN ; CA 4 ; VD 12 ; DV 11 ; #AT 2 ; Dég 2d4/2d4 + Poison ; TAC0 9 ; AS Poison (durée de l'assaut 2-5 rounds) ; la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir ; la victime écope d'un modificateur de -1 sur son jet de sauvegarde ; DS Immunisé aux attaques froides ; TA T (9 m de long) ; M 11 ; PX 5.000.

Si un amphisbène d'Ashaba gargantuesque mourant parvient à atteindre sa queue pour former un cercle avant de mourir, puis reste assis pendant 48 heures sans être dérangé, le corps durcit. Ce corps durci, en forme de cercle d'environ 3 mètres de diamètre et 90 centimètres d'épaisseur, présente une classe d'armure de -4. Si le corps durci se voit infliger plus de 50 points de dégâts, il s'émiette.

Anguilles électriques

Nesmyth, petit village niché au nord du Cormyr, était effondré. Les villageois avaient dépensé une fortune dans le creusement de canaux d'irrigation partant de l'Étoilée, mais l'eau s'infiltrant sans cesse, les canaux ne restaient jamais pleins. Ils tentèrent ensuite de les combler par du sable et du gravier, mais rien n'y fit.

Un rôdeur passant par là leur suggéra l'aide des écrevisses éclateuses. Ces écrevisses (30 centimètres de long) qui peuplent la Wiverne perdent leur carapace une fois par mois, les faisant littéralement éclater. Ces carapaces se déposent au sol et en quelques semaines se transforment en bouillie qui, au contact de la boue et du sable, forme une substance gélatineuse par laquelle l'eau ne peut s'infiltrer. Le raisonnement du rôdeur était simple : dès lors que les carapaces sont en nombre suffisant, elles forment un revêtement étanche au fond des canaux d'irrigation.

Les villageois suivirent son judicieux conseil. Dans les six mois qui suivirent, ils se rendirent des dizaines de fois à la Wiverne pour pêcher l'écrevisse. Des centaines furent ainsi rejetées dans les canaux. Et il est vrai qu'en quelques mois, un revêtement étanche tapissait le fond des canaux.

Personne malheureusement n'avait songé à la quantité d'aliments que peut ingurgiter une telle quantité d'écrevisses. À la fin du premier été, les écrevisses avaient dévoré tous les escargots et les têtards vivant dans les canaux, et progressaient vers l'Étoilée en quête de nourriture. Au début de l'automne, les pêcheurs se plaignirent de l'engouement des écrevisses pour les bars et autres poissons. Comme si cela ne suffisait pas, elles se multipliaient à une vitesse vertigineuse et n'avaient aucune valeur marchande : leur chair huileuse et acide est tout simplement immangeable !

Immangeable pour les humains, certes, mais pas pour les anguilles, dont une espèce, l'anguille électrique, se hâta de rappliquer depuis le Lac des Dragons, attirée par cette copieuse nourriture. Elles n'en firent qu'une bouchée. La population d'écrevisses déclina rapidement, puis se stabilisa. Finalement, les canaux devinrent un écosystème équilibré : assez d'écrevisses pour les anguilles, assez de vairons pour les écrevisses, et assez de carapaces pour garder l'étanchéité du canal.

Mais il ne pouvait en aller ainsi. Les anguilles étaient non seulement mortelles, mais aussi extrêmement agressives, et particulièrement à l'égard des humains. Un pêcheur insouciant en fit la malheureuse expérience le jour où il attrapa une anguille par la queue pour l'éjecter du canal. Elle lui envoya une décharge si violente que tous ses boutons sautèrent et que son pantalon tomba sur ses chevilles. Tenant toujours l'anguille qui se tortillait, il tenta de se pencher en avant mais se prit dans son pantalon et tomba à l'eau. Une douzaine d'anguilles, chargées à bloc, fondirent sur le pêcheur affolé et le firent couler. Ses amis retrouvèrent le corps deux jours plus tard, flottant à la surface du canal : une écrevisse prenait un bain de soleil sur son dos.

C'est en automne que les choses s'améliorèrent. Un marchand ambulant apporta des échantillons de *stelque*, un arbuste vendu dans le commerce à Hilpe comme appât. Un stelque ressemble à un amas de têtes de choux brun, dont chacune serait de la taille d'un poing. Toute la faune aquatique, du poisson rouge au dragon-tortue, raffole de cet arbuste. Mais il y a mieux : une anguille qui engloutit un stelque est tout simplement incapable de décharger de l'électricité pendant une semaine.

Malgré le nombre de morts — 53 l'été passé — certains n'étaient pas convaincus qu'il valait mieux neutraliser les anguilles. Il est vrai que quelque temps avant, un magicien local avait fait une découverte formidable. En transvasant un seau d'eau du canal ayant reçu une décharge électrique d'anguille dans une jarre en verre, il s'aperçut que la jarre se mettait à briller comme si elle avait reçu un sort de *lumière éternelle*. Seule l'eau du canal pouvait donc donner cet effet. Selon le mage, la fortune des habitants était faite : il suffisait de développer le commerce de ces merveilleuses jarres. Beaucoup






acquiescèrent. D'autres se montrèrent plus réticents, car le plan présentait trop de risques et les anguilles avaient déjà coûté la vie à de trop nombreuses personnes.

La controverse divisa Nesmyth en trois clans. Ceux qui souhaitaient laisser les anguilles tranquilles et débuter la commercialisation des jarres ; ceux qui pensaient acheter du stelaue pour neutraliser les anguilles et assainir le canal ; et ceux qui ne voulaient plus entendre parler des anguilles ni du canal, et étaient prêts à tout abandonner pour se diriger vers une nouvelle forme de culture ne nécessitant pas d'irrigation.

Le compromis semble aujourd'hui impossible, chacune des parties se renfermant dans ses convictions. Et si l'affaire n'est pas rapidement réglée, il se peut bien que Nesmyth devienne la première communauté à connaître une guerre civile à cause des anguilles.

Jarres lumineuses d'eau d'anguilles

Pour confectionner une jarre lumineuse, il faut puiser environ 1 litre d'eau dans le canal d'irrigation de Nesmyth. Mais attention : une anguille électrique doit y avoir lancé une décharge électrique dans les dix minutes précédentes ; une eau adéquate se reconnaît à sa température (qui est de plusieurs degrés plus chaude que l'eau de canal non électrisée) et à son apparence (elle brille comme si elle renfermait des milliers de minuscules étoiles). En règle générale, l'eau se trouvant dans un périmètre de 3 mètres autour de la décharge électrique convient pour confectionner la jarre. Mais si la dernière décharge date de plus de dix minutes, l'eau ne peut servir (elle retrouve sa température initiale et ne luit plus).

L'eau doit être déversée dans une jarre ou tout autre récipient en verre fermé hermétiquement. La jarre doit ensuite être placée 6 heures à la lumière directe, suite à quoi elle fonctionne comme si elle avait été enchantée par un sort de *lumière éternelle*. Le sort persiste tant que la jarre n'est pas brisée ou qu'elle ne perd pas d'eau.

Ankhegs

La plupart des fermiers préfèrent mille fois un essaim de sauterelles ou un mois de tempête de grêle à un unique ankheg. Certes, les ankhegs sont très bénéfiques — leurs tunnels aèrent le sol en créant des passages pour la pluie, facilitant du même coup la croissance des plantes — mais pour le bétail, ils s'inscrivent en véritables criminels. Deux jeunes ankhegs décimèrent tout un troupeau de moutons, soit 107 au total, dans un pâturage du Valprofond. On rapporte qu'un ankheg adulte tua 42 têtes de bétail en un mois près de Hultail.

Bien entendu, il va sans dire que tuer ces monstres n'est pas un jeu d'enfant. Le poison ? Il endommage bien plus les récoltes que les ankhegs. Les attaquer avec des armes traditionnelles ? Dans la confrontation qui s'ensuit, le vainqueur est bien souvent l'ankheg.

La meilleure solution consiste en fait à les tuer avant qu'ils ne grandissent. C'est pourquoi vous devez pouvoir les reconnaître et comprendre comment ils se défendent.

Commencez par rechercher le cadavre d'un adulte mâle, qui se distingue de la femelle par ses antennes rectilignes (celles des femelles sont recourbées). En automne, la femelle part à la recherche du mâle idéal, copule, le tue et l'éventre pour déposer 2 à 12 œufs dans son abdomen. Ces œufs ressemblent fortement à des noix de pécan vert foncé, chacune ayant environ la taille d'un pied d'humain. Mais ne tentez jamais de casser ou de couper un de ces œufs ; même partiellement endommagé, il dégage un nuage de gaz toxique vert. Enduisez plutôt la surface de l'œuf de peinture ou de cire. Les œufs absorbent l'air par leur coquille. Si la coquille est hermétique, l'embryon d'ankheg suffoque. Retournez le lendemain sur les lieux, et vous constaterez que l'œuf a disparu : il s'est désintégré pour ne laisser qu'une traînée de poudre verte. Profitez-en pour prélever un peu de cette poudre. Vous pourrez sans doute la revendre à un magicien pour 100 pièces d'or, car elle entre très souvent dans la composition d'un *élixir de folie*.

Si vous n'avez pas réussi à détruire les œufs, essayez la larve, qui apparaît régulièrement dans la seconde ou troisième semaine de l'automne. Les larves ressemblent à des chenilles de 60 centimètres de long, recouvertes d'écailles vert foncé. Une fois encore, n'utilisez pas d'arme : si vous endommagez sa peau, la créature explose dans une douche d'acide. Déposez par contre une pincée de sel sur la larve : elle meurt instantanément. En moins d'une heure, voici notre larve réduite à une traînée de fluide vert. Recouvrez immédiatement le fluide de poussière ou débarrassez-vous en d'une quelconque autre façon. Les gorgones en effet sont attirées par cette matière et peuvent la flairer à des kilomètres. À moins de vouloir lancer sur le marché un nouveau produit destiné à capturer les gorgones, ce fluide n'a aucune valeur.

Ce n'est qu'après deux semaines environ que les larves deviennent nymphes. Ces nymphes sont la copie






conforme de l'adulte, mais ne mesurent que 60 centimètres. Elles n'ont ni la taille ni la force des adultes, mais elles sont déjà aussi vicieuses. Plutôt que de tenter de les attaquer, il est plus simple de les laisser s'autodétruire. Elles ont un appétit féroce mais sont trop lentes et trop faibles pour attraper autre chose que des souris et des crapauds. Placez le corps d'une chèvre ou d'un porc fraîchement tué dans un endroit accessible à la nymphe, et celle-ci mangera jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les carapaces des nymphes, une fois séchées et nettoyées, peuvent servir de petits boucliers.

Étapes de vie des ankhegs

Œufs : Int Aucune ; CA 4 ; VD 0 ; DV 2 pv ; #AT 0 ; Dég Néant ; TAC0 Néant ; AS Si un œuf subit un point de dégât ou plus, il émet un nuage de gaz vert toxique sur un périmètre de 1,50 mètre ; ceux qui se trouvent dans la zone d'action du nuage subissent 1d4 points de dégâts (sauvegarde contre le poison pour demi-dégâts) ; l'œuf se désintègre après avoir expulsé le gaz ; TA Mi (30 cm de long) ; M Néant ; PX 35.

Scellé avec de la peinture, de la cire ou une substance similaire, l'œuf meurt et se transforme en poudre en moins de 24 heures.

Larve : Int Aucune ; CA 4 ; VD 1 ; DV 1/2 ; #AT Néant ; Dég Néant ; TAC0 Néant ; AS Toute attaque endommageant la peau de la larve, infligeant un point de vie de dégât ou plus, entraîne l'explosion de la larve dans une douche d'acide expulsée à une distance de trois mètres ; la victime touchée par l'acide subit 2d4 points de dégât ; TA Mi (60 cm de long) ; PX 65.

Nymphe : Int Animal ; AL N ; CA 2 (sous CA 4) ; VD 3 ; DV 1 + 2 ; #AT 1 ; Dég 1-2 (morsure) + 1-2 (enzymes acides) ; TAC0 19 ; AS Peut lancer un jet d'acide pour 2d4 points de dégât à une distance de 3 mètres ; TA Mi (60 cm de long) ; M 7 ; PX 120.

Les carapaces de nymphes peuvent être transformées en boucliers présentant une classe d'armure de 2.

Oeuf

Larves

Nymphes

Adulte



Catoblépas

La découverte de l'eldella, une fougère vert vif poussant aux alentours de la Forêt d'Hullack, a permis aux fermiers du Cormyr à la Sembie de domestiquer les catoblépas avec succès. Ces derniers peuvent flairer l'odeur de l'eldella rôtie à plus d'un kilomètre à la ronde et sont capables de traverser des marais infestés de serpents ou des forêts envahies de ronces pour en manger. Quelques bouchées d'eldella grillée neutralisent le rayon mortel du catoblépas pendant une journée entière, ce qui rend cette créature nettement moins dangereuse. Approché calmement, le catoblépas se laissera attacher et emmener loin de son marais, à condition toutefois que ses capteurs continuent à sentir l'eldella.

Les catoblépas heureux sont très coopératifs et leurs éleveurs se donnent beaucoup de mal pour qu'ils le restent. Outre la précieuse eldella, les catoblépas se nourrissent de paille et d'avoine, de carcasses de cochons dodus, de poissons-chats, de souris et de serpents. Les couples acceptent mieux la captivité que les célibataires ; les catoblépas solitaires deviennent facilement agressifs et moroses. Les éleveurs peignent leur fourrure à l'aide de brosses en acier et polissent leurs défenses et leurs griffes avec des chiffons de peau de lapin. Leurs pattes n'étant pas habituées aux surfaces dures telles que celles des villages des humanoïdes, on chausse les catoblépas de souliers particuliers équipés de taquets permettant d'améliorer la traction.

Les catoblépas sont aussi faciles à domestiquer que les bœufs : vous pouvez leur faire tirer la charrue, des chariots, ou même déraciner des souches avec leurs griffes. Ils sont par contre moins loyaux que les chevaux et beaucoup moins amicaux que les chiens. À la moindre occasion, un catoblépas peut abandonner son dresseur et s'en retourner droit chez lui.

Les catoblépas ne sont pas joueurs. Envoyez-leur une balle et ils l'avalent sans se poser de question. À l'état sauvage, un catoblépas proche de la mort peut être mangé par un de ses congénères. Il en est de même pour son dresseur. Si ce dernier a le malheur de se cogner et de tomber dans les pommes, il risque bien d'être réveillé par son catoblépas en train d'entamer son bras.

La femelle catoblépas se laisse traire, mais uniquement dans certaines conditions. Elle doit disposer d'un repas copieux (deux ou trois chèvres ou verrats doivent faire l'affaire), n'être entourée que par la personne qui la trait, et être traite en extérieur, le soir, de sorte qu'elle puisse se faire traire en goûtant l'air du soir et en admirant les étoiles. Le lait de catoblépas a la texture d'un sirop, la couleur des atocas et la saveur du jambon fumé. Beaucoup le trouvent trop riche, mais on peut en faire un délicieux fromage — bizarrement appelé “fromage de la mort” — qui se vend dans certaines parties du monde jusqu'à 5 pièces d'or la livre !

Dragons

Passons rapidement en revue trois des dragons les plus impressionnants des terres habitées.

L'érudit secret : Marek Saleron, un des citoyens les plus respectés d'Arabel, ressemble véritablement à ce qu'il prétend être : un professeur à la retraite, mielleux et majestueux, toujours plongé dans un ouvrage de poésie ou dans un traité de philosophie. Saleron est en fait un véritable dragon d'acier. Seuls quelques sages connaissent son secret, mais ils ont juré de garder le silence. Saleron mène sa barque discrètement, toujours à l'affût de livres anciens susceptibles de rejoindre son immense collection, engageant des prêtres dans des débats théologiques amicaux, et se relaxant à l'ombre d'un pommier tout en composant ses sonnets.

Saleron se targue de connaître l'emplacement de chaque volume scientifique, mystique ou littéraire, depuis les Cornes des Tempêtes jusqu'au Grand Pays Gris de Thar. Si vous cherchez un livre particulier, Saleron se fera un plaisir de vous y aider, à condition toutefois qu'il décèle chez vous un minimum d'érudition. Car bien sûr, Saleron n'a que faire des guerriers prétentieux, des chasseurs de trésors cupides et des mages avides de pouvoirs. Impressionnez-le avec vos connaissances des écrivains de nouvelles de la Sembie ou des madrigaux elfes de Sembreloge et il vous dira où — et peut-être comment — trouver ce que vous recherchez. Mais ne lui faites surtout pas sentir que vous ne le considérez pas comme un vulgaire humain. Saleron cache jalousement sa précieuse identité et envoie des freyeurs — qu'il a appris à invoquer et à commander en étudiant la magie des arcanes — pour repousser quiconque est suspecté de connaître son secret.

Saleron a un faible pour les rats géants et revêt environ une fois par mois son aspect naturel pour parcourir la campagne à la recherche de son mets favori. Il sait non seulement conjurer les freyeurs, mais il peut aussi s'en débarrasser en les avalant tous, talent qu'il exerce en privé au nom de ses amis les humains. Comme tous les dragons d'acier, il trône en haut de la chaîne alimentaire et ne connaît aucun ennemi naturel.






Empreintes bizarres : Une famille de dragons verts qui vit dans les Collines Obscures présente une forme de pied qui ressemble à celle d'un lapin gargantuesque. Ces dragons se plaisent à laisser intentionnellement leurs empreintes dans la boue ou la terre molle. Les chasseurs qui repèrent les empreintes en concluent qu'ils traquent un lapin géant. Pleins d'entrain, ils se mettent en route pour ramener ce gibier de choix et suivent les traces jusque dans les buissons, où les attendent les dragons, tapis. Cette ruse a permis aux dragons d'attraper bon nombre d'elfes du Valprofond et du Valmoisson.

Empreintes du dragon vert des Collines Obscures

Les empreintes des dragons verts des Collines Obscures décrites dans le texte ressemblent fortement à celles d'un lapin gargantuesque. Si un rôdeur ou un personnage présentant la compétence de pistage effectue un test d'identification réussi (voir les règles de compétence de pistage dans le chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*), le MD peut effectuer un jet de 1d10 en secret ; si le résultat est 1 à 7, le personnage imagine que les traces sont celles d'un lapin gargantuesque ; 8 à 10, le personnage pense que les traces ont été laissées par un immense reptile, probablement un dragon. Les personnages ne bénéficiant pas des compétences de pistage ont 90% de chances de prendre ces traces pour celles d'un lapin gargantuesque.

Gardien de la carpe : Marécaille, un étang situé en bordure sud des Pics du Tonnerre, non loin du Haut-Val, abrite des centaines de carpes géantes d'un type particulier. La carpe ressemble à ses cousines géantes à ceci près qu'elle se distingue par ses écailles dorées étincelantes et son ardeur à polir les gemmes et les bijoux. Placez un rubis ou un collier en argent dans l'eau, et vous aurez une chance de voir une carpe venir s'emparer du trésor. Elle va faire tourner l'objet pendant environ une heure dans sa bouche avant de le ressortir. Celui-ci revêtira alors un aspect lustré, comme s'il avait été poli par un maître joaillier, ce qui augmente bien entendu sa valeur.

Un vieux dragon rouge des collines considère l'étang et les carpes comme siens. Chaque fois qu'il s'approprie de nouvelles gemmes ou un nouveau bijou, il le donne à polir aux carpes. Il vient ensuite retirer son trésor du fond de l'étang. En échange, il leur donne des serpents, des faons, des chèvres et les restes de ses propres repas, c'est-à-dire très souvent des ours et des chevaux sauvages.

D'aucuns considèrent la carpe comme le symbole de la réussite, et certains aristocrates du Cormyr sont prêts à verser 10.000 pièces d'or contre le corps d'une carpe dorée géante, voire trois fois ce prix pour un poisson vivant. Mais attention ! si vous avez l'intention d'en pêcher une dans l'étang de Marécaille ou de faire polir l'un de vos joyaux par une carpe, sachez que le dragon n'a aucune patience avec les voyageurs. Les mieux bâtis lui servent de repas, les plus maigres sont offerts aux carpes.

Notes sur les carpes de Marécaille

Un personnage peut tenter d'accroître la valeur d'un bijou ou d'une gemme non magique en le plongeant dans l'eau de Marécaille. Chaque bijou ou gemme doit mesurer moins de 90 centimètres de diamètre et peser moins de 25 kilos. Les bijoux ou les gemmes ne doivent pas être placés dans un récipient.

Il existe 30% de chances qu'un bijou ou gemme soit happé par une carpe. Si la carpe l'ignore, il coule. Si la carpe saisit un bijou ou une gemme, elle le tourne dans sa bouche pendant environ une heure avant de le relâcher. Pour déterminer l'augmentation de la valeur du bijou, effectuez un jet de 1d6. Si le jet donne 6, la valeur de l'objet reste inchangée.

Si le jet donne une valeur de 1 à 5, multipliez le résultat obtenu par 10 pour déterminer l'augmentation de la valeur de l'objet, en pourcentage. Un jet de 3 donne par exemple une augmentation de valeur de 30% ; un collier en argent estimé à 200 pièces d'or vaut donc 260 pièces d'or après polissage.

Il incombe au personnage de récupérer lui-même le bijou ou la gemme poli. Le personnage peut s'il le souhaite attacher une corde lourde au bijou avant de le plonger dans Marécaille ; la carpe ne coupe que très rarement la corde (10%).

Gelées ocres

Lorsqu'elles ne boivent pas l'eau des égouts par lampées ni ne putréfient les explorateurs, les gelées ocres font d'assez bonnes armes. Grymmar, lieutenant royal du Roi de Cormyr, fut autrefois le premier à prôner l'utilisation des gelées. Alors qu'il devait faire face à une incursion de brigands à Haute Corne et qu'il manquait d'hommes, Grymmar captura une gelée ocre dans une cavité pierreuse, puis la dissimula sous une saillie du Défilé de Haute Corne. Un certain nombre de



druides pacifiques rejoignirent Grymmar dans sa cachette pour y observer les brigands qui dressaient leur campement dans le défilé. À la nuit tombée, Grymmar alla libérer sa gelée. Alors que la gelée s'avançait vers les brigands assoupis, les druides invoquèrent des orages. Les éclairs de lumière séparèrent alors la gelée en une multitude de petites gelées. À l'orée du jour, le camp n'était plus qu'un amas de chair huileuse et d'os brillants.

Plusieurs communautés, principalement celles qui disposent de peu de ressources pour entretenir une armée, ont toujours recours aux gelées ocres pour se défendre. Les résistants de Dirx, un modeste village de petites-gens situé dans la Passe du Tonnerre, cachèrent des coffres en pierre au-dessus des passages les plus étroits. Les éclaireurs relâchèrent le contenu de ces coffres à l'approche des intrus. Les soldats de Tyrluk surprenaient les envahisseurs en catapultant des gelées. Un fossé profond peuplé de quelques gelées entoure le village de Tachepp dans le Valdague. Les citoyens utilisent le fossé pour se débarrasser de leurs ordures et de leurs morts.

Mais gare à celui qui a la malchance de se retrouver face à des gelées ocres ! Car on sait pertinemment combien il est difficile de s'en débarrasser. Certaines cependant sont vulnérables en un point. Mieux vaut le savoir. Laissez-moi vous citer le *Bestiaire* du naturaliste Hlammerch :

"Les gelées ocres ont besoin d'eau pour se nourrir et se débarrasser des débris non ingérés. La gelée absorbe l'eau par la membrane qui recouvre son corps. Une vanne plissée, de la taille d'une assiette à dessert, leur permet de rejeter l'eau en excès. Si la vanne ne fonctionne plus, sa membrane continue d'absorber l'eau jusqu'à éclatement de la gelée.

"Cette vanne est pratiquement invisible sur la plupart des gelées et ne peut en général se distinguer de la membrane extérieure. Cependant, sur certaines espèces, cette vanne forme une indentation orange foncé. Si cette vanne est détruite, la gelée mourra par immersion sous un courant d'eau ou en cas de pluie intense…

"Cependant, même morte, le contact avec sa membrane et son fluide corporel reste dangereux. Mais laissez-la une nuit et la membrane devient inerte. Si la membrane ne présente aucune valeur commerciale, le fluide par contre, mélangé à l'eau, fait une solution de nettoyage multi-usages remarquable."

Notes sur la gelée ocre

Environ 5% des petites gelées ocres (1,2 à 1,5 m) et 10% des grandes (1,6-2,1 m) sont pourvues de vannes d'expulsion d'eau visibles. Pour attaquer cette vanne, un personnage doit tenter un coup ajusté (cette attaque nécessite une pénalité +1 pour l'initiative, et une pénalité de -4 pour le jet d'attaque ; voir chapitre 9 du *Guide du Maître* pour de plus amples renseignements). Si l'attaque réussit et que la gelée subit au moins 2 points de dégât, elle meurt dès qu'elle est immergée dans un lac ou une mare (pendant 30 minutes), exposée à une tempête (pendant une heure) ou arrosée d'eau (120 à 160 litres d'eau). La gelée gonfle et éclate, expulsant du fluide à 3 mètres d'ici. Toute personne touchée par ce fluide écope de 3 à 12 points de dégât (1d10 + 2). Dans le cas où la gelée survit, la vanne endommagée cicatrise normalement.

Le fluide rejeté par une gelée morte devient inoffensif en 24 heures. Ce fluide de gelée inerte se vend 5 pièces d'or le litre comme solution de nettoyage. Une partie de fluide mélangée à 10 parties d'eau permet de nettoyer tout objet, y compris les gemmes et les armures.

Hydres

Écoutez l'histoire d'un fermier éleveur de bétail. Un cas d'espèce, ce Del Geery ! un fermier prospère de Grondepierre dont les champs s'étendent des contreforts des Pics du Tonnerre jusqu'au bord du Grand Marécage. Pionnier de la recherche, il parvint à tripler son rendement de maïs et à faire pousser du blé dans un sol qui n'aurait pas même pu supporter du chiendent. Il vaut des centaines de milliers, peut-être des millions de pièces d'or et a su gagner le respect de tous.

Il y a vingt ans pourtant, la vie n'était pas si rose pour lui. Ses efforts consentis pour améliorer ses rendements de trèfles et de carottes attirèrent des centaines de lapins affamés, qui a leur tour firent venir des meutes de loups, de blaireaux et autres prédateurs. Les méthodes conventionnelles pour lutter contre ces prédateurs furent sans effet. Pour chaque animal tué ou capturé, deux autres prenaient le relais.

Ne sachant plus que faire, Geery s'en remit à son voisin, un explorateur du nom de Hadley Erridge. Erridge proposa à Geery de financer une expédition vers le Grand Marécage pour capturer vivante une hydre et la rapporter à la ferme.






L'hydre, lui expliqua Erridge, mangera ou se débarrassera des proies, puis retournera au marécage. Certes, la ferme subira quelques dégâts, mais pas plus que si Geery ne faisait rien. Quoique sceptique, Geery accepta.

Il investit quelques 20.000 pièces d'or dans l'expédition. Il recruta une équipe de 30 hommes, s'installa près du Grand Marécage, puis revint deux mois plus tard avec une hydre adulte enfermée dans une cage de fer. Geery offrit encore une prime de 100 pièces d'or à chacun des hommes, qui prirent congé. Une fois Geery en sécurité dans une cave, Erridge fit sortir l'Hydre. Elle se glissa hors de sa cage et pénétra dans la ferme, grondant et reniflant comme si elle avait déjà pris possession des lieux. En quelques jours, la seule créature restant dans les lieux était l'hydre elle-même.

Mais contrairement aux prévisions d'Erridge, l'hydre refusa de quitter la ferme. Erridge observa l'hydre en train de creuser une fosse au bord d'une mare, la comblant de branchages et de mauvaises herbes. Erridge avertit Geery que l'hydre était en train de construire un nid, manifestement prête à donner la vie. Furieux, Geery ordonna à une bande de soldats de tuer l'hydre et Erridge fut renvoyé.

Geery en était à quelques 40.000 pièces d'or dépensées, en comptant les 15.000 pièces d'or que lui coûtèrent la mort de l'hydre. Alors que d'aucuns se seraient arrêtés là, Geery investit encore 40.000 pièces d'or pour demander à quelques rôdeurs et magiciens de l'assister dans ce qui fut le projet le plus ambitieux de sa vie. Il avait tout bonnement l'intention d'exploiter le corps de l'hydre pour en tirer le plus de profit possible.

Voici quelques-uns des produits que Geery confectionna à partir du corps de l'hydre :

- Les dents servirent à fabriquer des lames de houes, de charrues et de scies pratiquement incassables.
- La peau séchée servit à faire des serres pour les plants de fraises, de cassis et de framboises. Ces abris permettaient de conserver une température de 22 degrés autour des plants. Certes, ces serres se désintégraient lorsqu'il gelait pendant plus de deux ou trois jours consécutifs, mais elles permettaient tout de même de prolonger considérablement la période de croissance. Mais attention : ces serres ne sont efficaces que sur ces trois variétés de baies. Elles n'ont en fait aucun effet sur les arbres fruitiers par exemple et ne permettent pas non plus de tenir chaud aux animaux.
- Si vous les faites flotter au vent comme un drapeau, les langues d'hydre séchées permettent de prédire le temps. Si la langue devient rouge, la température va augmenter d'environ 6 degrés en 24 heures. Une langue verte indique des gelées. Une langue noire annonce des pluies pour les jours à venir.





- Transformée en poudre, une livre d'os d'hydre absorbe l'humidité dans un coffre à céréales, empêchant ainsi ces dernières de moisir.
- Placée sur un pic et plantée dans un champ, une tête d'hydre éloigne tous les oiseaux et petits mammifères. Traitée avec des pesticides, elle résiste pendant 6 mois avant de se décomposer.
- La graisse d'hydre mélangée à du maïs permet de se débarrasser des rats ; ceux-ci en effet deviennent si gros qu'ils peuvent à peine marcher, et sont de ce fait faciles à capturer et tuer.

Aujourd'hui, Geery finance toujours des expéditions pour chasser l'hydre. Il estime qu'en quelques années, cette entreprise lui rapportera autant, voire plus, que ses récoltes.

Licheleur

Longue d'à peine 15 centimètres depuis l'extrémité de son antenne jusqu'à l'ongle de son gros orteil, une des créatures les plus repoussantes des terres habitées est aussi l'une des plus petites. Semblable à un cafard noir, le licheleur exhibe des bras et des jambes d'humains, une paire d'ailes diaphanes et un crâne humain décharné. Son corps frêle ressemble à du verre froid graisseux et dégage une vague odeur de viande pourrie. Les licheleurs sont nés des neurones de demiliches, qui utilisent la magie d'arcane pour transformer leur corps en écorce incubante. Ils n'ont besoin ni de se nourrir ni de boire, et prospèrent sur la peur de leurs victimes.

Les licheleurs sont apparus dans les terres habitées après la destruction du Fort de Findelaine situé dans une montagne déserte au nord ouest du Cormyr, à environ 75 km à l'ouest des Marais Reculés. Un demiliche du nom d'Icelia utilisait alors les catacombes comme lieu de reproduction de centaines de licheleurs, qu'il pensait utiliser pour conquérir le monde. Mais par chance, une bande d'aventuriers déjoua ses plans en faisant exploser les catacombes. La destruction du bâtiment s'accompagna d'une pluie de corps de licheleurs, qui se répandirent dans la vallée et les montagnes alentours. La plupart des corps furent absorbés par le sol, mais certains survécurent et se reproduisent toujours aujourd'hui — vous aurez sûrement l'occasion d'en rencontrer rapidement.

Les licheleurs qui survécurent furent dispersés sur le Cormyr, certains même dans les contreforts orientaux des Cornes des Tempêtes. D'autres encore terrorisèrent les voyageurs le long de la Passe des Gnolls. Certains atterrirent dans les champs de blé des faubourgs de Soirétoile et d'Arabel. Le blé cependant fit office d'intoxicant radical. Les licheleurs en effet se bourrent le crâne de blé jusqu'à perdre connaissance. Dans le coma, ils tombent à terre où ils restent dans un état d'ébriété, parfois pendant des années.

La plupart des fermiers qui croisent des licheleurs comateux les ignorent, pensant qu'il s'agit d'insectes morts. Certains les récoltent en même temps que le blé. Les feuilles, les épis et les tiges se retrouvent en sac avec les licheleurs, puis sont envoyés aux moulins et boulangeries pour être transformés en pain. Mais les licheleurs sortent intact du traitement du blé. Et le blé du Cormyr se vendant sur l'ensemble des terres habitées, les sacs contaminés se retrouvent dispersés sur l'ensemble du territoire.

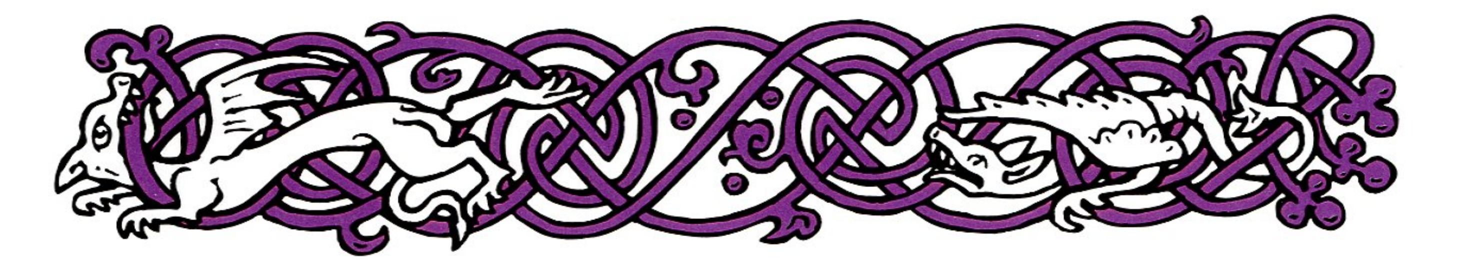
Si un client ne reconnaît pas le licheleur dans son sac de blé, il peut le jeter aux ordures ou dans une rivière. Tant que le client ne prend pas peur, le licheleur reste inconscient, mais s'il le reconnaît, il y a de fortes chances pour que le client panique. La sensation de peur ranime aussitôt le licheleur, ce qui implique en général la mort du client et un règne de terreur dans le village jusqu'à ce que la créature puisse être traquée et tuée.

La plupart des gens rient lorsqu'on leur dit qu'ils risquent de découvrir un licheleur endormi dans leur nourriture. Mais à leur place, je ne rirais pas tant, vu la négligence de certains boulangers du Cormyr et de la Sembie. J'ai bien un jour trouvé un boulon dans mon beignet, alors… Rien ne peut empêcher un boulanger malveillant — ou un plaisantin animé d'un sens de l'humour quelque peu douteux — de confectionner un gâteau dans lequel se trouve un licheleur endormi. Si une personne en train de mordre dans son pain panique en apercevant l'antenne d'un licheleur, ce dernier risque de se retrouver dans la gorge de sa victime avant même qu'elle n'ait eu le temps de pousser son premier cri d'effroi.

Licheleur

Int animal ; AL CE ; CA 1 ; VD 3 ; vol 24 (B) ; DV 2 + 2 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (morsure) ; TAC0 19 ; AS Suite à une attaque victorieuse, le licheleur s'accroche et continue de mâcher, infligeant automatiquement 1d6 points de dégât pendant chacun des rounds suivants et jusqu'à ce qu'il soit tué ou puisse partir ; en cas de décès, il reste attaché à sa victime, lui infligeant 1 point de dégât par round jusqu'à ce qu'elle puisse le détacher ; DS Peut uniquement être frappé par des armes magiques +1 ou meilleures ; immunité aux sorts de *charme*, de *sommeil*, d'*affaiblissement*, de *métamorphose*, de *froid*, d'*électricité*, de *peur*, d'*insanité* et de *mort* ; TA Mi (15 cm de long) ; M 19 ; PX 270.



Les licheleurs ne consomment habituellement aucune matière organique, mais se nourrissent de la peur de leurs victimes. Un licheleur qui se gave de blé tombera dans un état comateux en moins d'une heure, et le restera jusqu'à ce qu'il discerne un sentiment de peur. Pour en savoir plus sur les licheleurs, reportez-vous au FA2 *Nightmare Keep* (disponible uniquement en anglais).

Méduses

Comme si le temps terrible régnant aux Cornes des Tempêtes ne suffisait pas, les habitants du village de Minroe, sur les contreforts à l'est de Waymoute, doivent aussi compter avec les méduses. Les citoyens de Minroe tirent leurs revenus des champignons de pixies qui recouvrent le plancher et le mur des caves à l'extérieur de la ville. Ces champignons au goût de noisette, fondant sur la langue telle une pâtisserie délicate, sont séchés au soleil et vendus aux gourmets du Cormyr pour 50 pièces d'or l'unité. Malheureusement, ces caves servent aussi de nids aux colonies de méduses, qui se cachent derrière les stalagmites pour surprendre les chasseurs de champignons et se glissent la nuit dans le village pour séduire les mâles candides.

Malgré le danger, les citoyens persévérèrent, même après la mort de dizaines d'entre eux. Le commerce des champignons était bien trop lucratif pour qu'ils abandonnent ! Ils entourèrent le village de gardes femelles, mais rien n'y fit. Les méduses se déguisèrent en paysans et passèrent à côté d'elles l'air de rien. Armer les chasseurs de boucliers reflétant n'y fit rien non plus. Les méduses se tapissaient dans l'ombre et jetaient des cailloux pour briser les miroirs.

Le salut se présenta sous forme de criards hérissons, une espèce de fongus découverte dans les profondeurs des cavernes. Les criards hérissons sont presque identiques aux criards normaux, à deux exceptions près : d'abord, leurs pieds sont recouverts d'une fourrure similaire à celle d'un hérisson et qui a goût de sucre ; les chasseurs découvrirent également que lorsque les champignons étaient recouverts de cette fourrure, ils se vendaient deux fois plus cher. Ensuite, plutôt que de crier à la lumière où à un mouvement, les criards ne réagissent qu'en présence de méduses. Les méduses raffolent des criards de tout type mais les criards hérissons ont développé une défense naturelle pour les éloigner.

Les citoyens de Minroe domestiquèrent alors les criards hérissons en les nourrissant d'une pâte à base de larves de scarabée et de vigne vierge décomposée. À la différence des criards ordinaires, les criards hérissons vivent aussi bien à l'ombre qu'à la lumière. Beaucoup de citoyens ont alors élevé des criards dans leur jardin. Le jardin type a l'allure suivante : un sol noir fertile mélangé à du poisson mort et à des végétaux pourris, une petite mare d'eau fraîche, de la pâte de scarabée et deux ou trois criards.

Depuis la découverte de ces criards, les attaques de méduse se sont fortement ralenties. Si une méduse s'approche d'une maison voisine d'un jardin de criards, ceux-ci crient assez fort pour que la méduse doive se boucher les oreilles et s'enfuir. Les chasseurs de champignons évitent désormais d'entrer dans une grotte sans criard.

Mis à part les champignons dont elles raffolent, le régime des méduses de Minroe reste un mystère. Certains pensent qu'elles vivent de vermines en argumentant sur le peu de rats et de serpents présents dans la région de Minroe. Un chasseur prétend même avoir vu une méduse manger la chevelure d'un de ses compagnons moribonds.

Les corps de méduses ont peu de valeur, sauf à servir de souvenir pour collectionneur excentrique. Les mages qui peuvent résister à la puanteur des serpents morts d'une tête de méduse — imaginez des œufs pourris dans un égout ouvert — utilisent les écailles pour en faire des *potions de contrôle des reptiles*. Les prêtres du mal utilisent des pierres concassées d'un corps de victime de méduse comme composant d'un sort permettant de communiquer avec des entités d'autres plans d'existence.

Morts-vivants

Les habitants des terres habitées, comme de beaucoup de régions du monde, ont fort à faire pour lutter contre les morts-vivants. Les cimetières non protégés attirent à l'occasion des goules en manque de victimes qui rôdent dans les villages. Les vampires se repaissent de voyageurs errants, particulièrement dans les régions les plus désolées de la Sembie. Un bateau de zombis navigue au large de la Mer des Étoiles Déchues à l'est de Yhaunne, escorté par une pieuvre géante morte-vivante. Un magicien du mal utilisa un jour des squelettes pour travailler les jardins de ses terres retirées à l'est du Valbalafre. Le magicien est mort depuis bien






longtemps, mais les squelettes obéissants retournent toujours la terre, arrachent les mauvaises herbes et récoltent les céréales, qui sont paraît-il des algues enveloppeuses et des pièges à hommes.

Certains morts-vivants particuliers peuplent également les terres habitées. En voici quelques exemples qui font froid dans le dos.

Arbres mesquins : Il y a un siècle environ, une armée d'humains dut faire face à une horde de zombis dans les plaines du Valmoisson. Un culte de prêtres du mal avait envoyé les zombis pour chasser les humains de cette région, que les prêtres voulaient transformer en cimetière.

Les humains se montrèrent courageux, détruisirent les zombis et repoussèrent les prêtres. Ils mirent les zombis en pièce et éparpillèrent les restes sur le champ de bataille. En l'espace d'un mois, les arbres, les mauvaises herbes et les fleurs se flétrirent et moururent.

Peu de temps après la bataille contre les zombis, un feu dans les Collines Obscures menaça de brûler un bosquet de jeunes sylvaniens. Un des sylvaniens s'enfuit vers l'est pour s'installer dans le champ de bataille ayant autrefois abrité les zombis. Il mourut une semaine après d'avoir touché le sol contaminé, mais pas avant d'avoir donné naissance à une douzaine de descendants. Ils poussèrent et grandirent pour donner une nouvelle espèce grotesque de ce que les locaux appelèrent sylvaniens zombis.

Les sylvaniens zombis adultes continuent de hanter la forêt des Collines Obscures en tant que tueurs insouciants et sans scrupule. Tout comme les goules, les sylvaniens zombis peuvent paralyser par le moindre toucher. Ils ne jouent aucun rôle dans l'écosystème… Ils se contentent de détruire la nature. Là où un sylvanien zombi s'installe, la végétation disparaît sur un rayon de 1,5 kilomètre.

Vengeur sans tête : Il y a trente ans environ, une bande d'ogres soûls prit possession d'une section isolée de la Drève de la Mer de Lune dans le Valbrume, cherchant querelle dès que possible.

Ils croisèrent un constricteur géant qui se tordait sur la route en enfantant dans la douleur. Les ogres se cachèrent dans les bois, attendant la naissance du dernier serpent pour se jeter sur la mère et ses enfants. Ils tuèrent des douzaines de petits serpents, puis passèrent à la mère. Un des ogres sabra la tête de la mère d'un coup de hache. Les ogres partirent alors d'un rire énorme et cynique, puis abandonnèrent les corps et continuèrent leur chemin.

Les divinités des bois firent prendre aux ogres la direction d'un dragon rouge affamé, puis ressuscitèrent la mère serpent pour qu'elle puisse fomenter sa vengeance. Depuis ce jour, le constricteur hante la Drève de la Mer de Lune, attaquant toute chose ou personne qu'elle sent menaçante. Son apparence est celle d'un constricteur normal fait de verre transparent et sa tête revêt l'allure de sa dernière victime. Elle attaque avec l'habileté particulière de sa tête du moment et peut broyer sa victime avec une force capable d'écraser un arbre.

Le constricteur ne joue aucun rôle dans la chaîne naturelle, bien qu'il consomme manifestement toutes les créatures qu'il tue, quelle que soit leur espèce. Les os de ses bébés peuvent être utilisés pour conjurer magiquement l'aide de serpents.

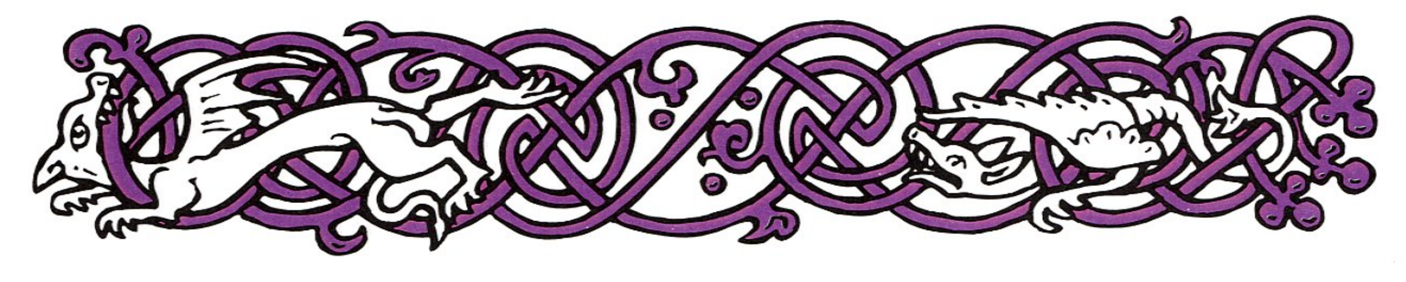
Sylvanien zombi

Int Aucune ; AL N ; CA 0 ; VD 6 ; DV 10 ; #AT 2 ; Dég 3d6/3d6 ; TAC0 11 ; AS Touchés, les humanoïdes (à l'exception des elfes) deviennent rigides à moins de bénéficier d'un jet de sauvegarde réussi contre la paralysie (la paralysie dure 1d6 + 2 rounds ou jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un prêtre) ; DS Immunité aux sorts de *sommeil*, de *charme*, d'*immobilisation* et de *magie mortelle*, immunité à tous les poisons et attaques froides ; les attaques de feu menées contre un sylvanien zombi doivent être lancées à +1 (et causent des dégâts normaux) ; un sylvanien zombi sauvegarde face aux attaques de feu à -1 ; TA E (4 à 5,5 m de haut) ; M 15 ; PX 6.000.

Lorsqu'un sylvanien zombi reste au même endroit toute une journée, il détruit toute la végétation sur un périmètre de 3 mètres. Ce rayon de destruction augmente de 3 mètres chaque jour où le zombi reste immobile, et jusqu'à un maximum de 1,5 kilomètre (correspondant à une semaine environ). Aucune végétation ne peut plus pousser sur ce sol pendant un an après la destruction ou le départ du sylvanien. Une poignée de ce sol peut remplacer chacun des sept ingrédients entrant dans la composition des dracoliches.

Les armes confectionnées en bois de sylvanien zombi infligent la même dégât sur les vampires que sur les créatures normales, à savoir qu'un vampire touché par un gourdin ou un épieu de cette sorte subit 1-6 points de dégât.



Repaire de scarabées cerfs-volants

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Constricteur fantôme de la Drève de la Mer de Lune

Int animal ; AL CN ; CA 6 ; VD 15 ; DV 6 + 1 ; #AT 2 ; Dég (voir ci-après pour une attaque à la tête)/3d6 (strangulation) ; TAC0 15 ; AS Entoure sa victime sur une attaque victorieuse, la victime subit automatiquement 3d6 points de dégât pour chacun des rounds suivants ; la victime peut se dégager au moyen d'efforts combinés représentant au total 60 points de Force ; DS Immunité aux sorts de *sommeil*, de *charme*, d'*immobilisation*, et de *magie mortelle*, immunité à tous les poisons et attaques froides ; TA G (9 m de long) ; M 18 ; PX 4.000.

Le constricteur fantôme revêt la tête de sa dernière victime. Cette dernière, similaire à du verre transparent, ne peut parler mais est capable de lancer des attaques semblables à celles qu'elle lancerait en pleine vie. Pour connaître la tête du constricteur, respectez le tableau suivant ou créez votre propre tableau à partir des exemples suivants :

d4	Tête (dégâts dus aux attaques)
1	Rapace géant (sa morsure entraîne 1d4 + 2 points de dégât)
2	Mucal (sa morsure entraîne 2d4 points de dégât ; les créatures croisant le regard de cette tête doivent sauvegarder contre les sorts ou subissent les effets d'un sort de sommeil)
3	Cerf sauvage (ses cornes entraînent 2d4 points de dégât)
4	Méduse*

* La tête de méduse ne cause aucun dommage physique. Elle effectue une attaque victorieuse contre un adversaire situé dans un périmètre de 9 mètres si la victime a croisé son regard ; celle-ci se fige en pierre sauf si elle effectue un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Le constricteur fantôme ne se montre que la nuit, et uniquement sur la Drève de la Mer de Lune, dans le Valbrume. Il poursuit bien entendu ses victimes mais ne s'aventure pas à plus de 3 kilomètres de la drève.

Les os des bébés constricteurs peuvent servir à convoquer les serpents non magiques avec des effets similaires à un sort de *convocation des animaux*. L'utilisateur frotte les os entre ses paumes pendant un round ; les os disparaissent et le serpent fait irruption aussi vite que possible.

Chaque morceau de serpent (2,5 cm) convoque un serpent de valeur 1 DV ; par exemple, 7,5 centimètres d'os convoquent un serpent de 3 DV, trois serpents de 1 DV ou un serpent de 1 DV et deux de 2 DV. L'utilisateur peut bien sûr demander les serpents qu'il veut, mais le choix final revient au MD. Les serpents ne répondent cependant à l'appel que s'ils se trouvent dans un rayon de 1,5 km du jeteur de sort. Les serpents convoqués aident le jeteur en tant que créatures invoquées ; pour de plus amples renseignements, voir les sorts de *convocation de monstre*.

Scarabées cerfs-volants

La plupart des fermiers des Vaux considèrent le scarabée cerf-volant comme beaucoup plus dangereux pour leurs récoltes qu'une maladie ou le mauvais temps. Un seul de ces monstres peut détruire un demi-hectare de végétaux en une nuit et une demi-douzaine d'entre eux peut venir à bout d'un champ de maïs en un week-end. Les scarabées cerfs-volants sont plutôt faciles à tuer, surtout par rapport aux ankhegs, mais sont par contre très durs à traquer en raison de leur repaire extrêmement bien fortifié. J'ai observé un repaire type de scarabée cerf-volant dans l'ouest du Valbrume. Voici comment il se présente :

Repaire de scarabées cerfs-volants

1. L'ouverture principale, juste assez grande pour laisser passer un animal adulte, ressemble à un trou de marmotte. Mais si le trou de marmotte tend à être circulaire, le trou d'un scarabée cerf-volant revêt plutôt la forme d'un ovale aplati environ deux fois plus long que large.

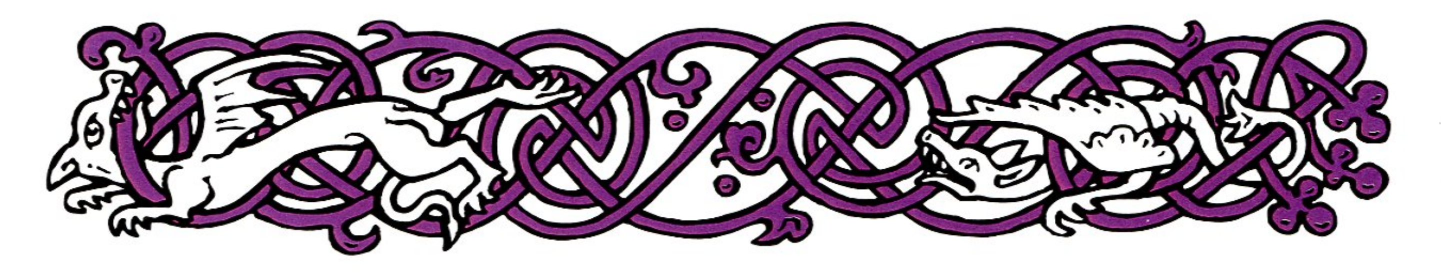
2. La seconde ouverture, pratiquement identique à l'ouverture principale, fait plutôt office de sortie de secours. La mante religieuse titanesque, principal prédateur de notre scarabée, tente parfois de se frayer un chemin vers le repaire, en vain.

3. Le scarabée cerf-volant construit si possible son repaire auprès d'arbres infestés de striges. Les striges s'attaquent aux mammifères tels les rats géants mais laissent les scarabées tranquilles.

4. À la différence des scarabées cerfs-volants vivant dans d'autres parties du monde, les scarabées des Vaux forment de petites colonies constituées généralement de 4 à 8 adultes. Un des adultes patrouille toujours dans cette zone, qui fait office de salle de garde.

5. Le garde scarabée est chargé de tenir éloigné tous les autres insectes, et principalement les scarabées





des colonies rivales. Le gardien repère les siens au moyen de ses antennes qui font office d'organes olfactifs.

6 et 7. La colonie autorise les prédateurs n'ayant aucune affinité pour les scarabées, comme le lézard de feu ou le blaireau géant, à partager leur repaire. Ces prédateurs aident par la même occasion à défendre le repaire contre les intrus.

8. Les scarabées utilisent un faux nid fait de feuilles pourries et de petites branches le faisant ressembler à un vrai. Les femelles mâchent les feuilles par leurs mandibules et les imprègnent d'un acide incolore et inodore qui constitue un obstacle supplémentaire à l'éventuel prédateur.

9. Il s'agit là du nid réel, recouvert de trente centimètres de feuilles et de branchages. Il renferme des dizaines voire des centaines de petits œufs noirs et de larves qui se tortillent en tous sens.

Un guerrier volontaire, armé d'une épée acérée et d'une bonne torche — certains scarabées cerf-volant s'écartent du feu — peut probablement détruire un scarabée cerf-volant dans un combat loyal… Le problème étant que les scarabées se montrent peu loyaux au combat. En effet, ils attaquent par derrière dès que possible. En outre, ils ne capitulent jamais.

La meilleure façon de s'en débarrasser ? Les tuer dans leur repaire.

Il suffit pour cela de préparer un seau de poison spécial scarabées cerfs-volants en mélangeant cinq parties de graisse animale, une partie de peau de crapaud séchée cuite et une partie d'artichaut écrasé. Placez ce mélange sur du maïs ou des feuilles de citrouilles. En mangeant la graine ou la feuille imprégnée, le scarabée ingère le poison et le répand dans son terrier lorsqu'il excrète ou mâche les feuilles pour faire son nid. Finalement, toute la colonie absorbera le poison et les scarabées mourront dans la semaine.

Acide du nid des scarabées cerfs-volants

Un personnage qui touche les feuilles mâchées d'un nid de scarabées cerfs-volants (communes aux faux et vrais nids décrits dans le texte) subit par round 1-2 points de dégât dus à l'acide.

Wemics

Les bergers wemics surveillent leurs propres troupeaux de moutons dans les champs du Valmoisson, du Valbrume et du Valherse. Un troupeau type se compose de 100 à 300 têtes et est surveillé par une douzaine de wemics adultes, ou seulement deux. Les wemics bergers sont des nomades ayant renié tous les liens les rattachant à leur ancienne communauté. Dans certains cas, les wemics ont été bannis pour comportement criminel ou asocial. Dans d'autres cas, ils ont choisi de partir, préférant la liberté de la vie de berger aux contraintes de la communauté.

Satisfaits de la compagnie de leurs moutons, les wemics évitent tout contact avec d'autres créatures intelligentes. À moins que vous ayez des turquoises à échanger contre de la laine — et ne comptez pas les rouler car les wemics sont des négociateurs invétérés — ou que vous sachiez comment guérir un problème de sabot, ne vous approchez pas. Un wemic peut transpercer un loup à 50 mètres ou faire tomber un grizzly d'un coup de pierre.

Les wemics ne gardent pas leurs animaux dans des champs délimités mais les laissent errer à leur guise. Ils élèvent des chats sauvages pour contenir le troupeau dans une même direction. Les bergers humains qui ont tenté de domestiquer des chats sauvages ont toujours trouvé que ceux-ci tuaient plus de bêtes qu'ils n'en guidaient. Il semble que ce talent de dompteur ne soit donné qu'aux wemics.

Les wemics autorisent souvent leurs bêtes à paître à outrance, laissant derrière eux des prés qui mettent des années à repousser. Pourtant, beaucoup d'humanoïdes tolèrent voire accueillent les wemics. Ils mettent un point d'honneur à protéger leurs animaux et vont en permanence traquer et détruire tout prédateur qui ose s'attaquer à un seul de leurs agneaux. En considérant l'impact des wemics sur les prédateurs, on comprend aisément que les fermiers humanoïdes sont prêts à sacrifier un ou deux prés.

Les wemics se nourrissent de leurs propres bêtes. Ils aiment également les daims, les sangliers et les porcs-épics, qu'ils dépècent avec des couteaux à crochets et cuisent dans des pots de lait. La crinière d'un wemic peut être utilisée pour fabriquer des *balais frappeurs*. Le batrasog aime les griffes de wemics, qu'il utilise pour orner boucliers et armures.





Troisième partie : Rumeurs



Elminster souhaite connaître tous les événements pouvant intéresser les jeunes aventuriers. Bien que ceci soit contre mon habitude, j'ai souhaité inclure ici des rumeurs qui peuvent être extrêmement utiles. Sachez en faire bon usage.

Pendant que vous m'écoutez encore, je souhaite que vous vous souveniez de vos propres villes. Souvenez-vous de ceux qui s'accrochent à leur maison alors que vous partez à l'aventure. Souvenez-vous des visages des enfants et des chants dans les tavernes. Souvenez-vous en avec le respect qui leur est dû.

Grand ménage

Un magicien de Suzail réalisa un croisement entre un cube gélatineux et une gelée ocre pour nettoyer les rues. Le projet fut couronné de succès pendant quelques semaines, jusqu'à ce que le cube manifestât un vif intérêt pour les chevaux et doive donc être détruit. Le magicien attaqua le cube de gelée avec une *boule de feu* et la créature disparut.

Pourtant, des chevaux disparaissent encore dans les rues de Suzail et d'aucuns se demandent si le cube de gelée n'existe pas encore. La *boule de feu* a-t-elle fait devenir le cube invisible ? Ou le magicien a-t-il inventé l'histoire de la *boule de feu* pour dissimuler le vrai motif de la création du cube ?

Poisson malade

Un explorateur a découvert le corps d'une carpe dorée géante sur la rive d'un étang au sud des Pics des Tempêtes. Un sage de Grondepierre a découvert que la carpe était morte d'une maladie des branchies. Si l'on ne traite pas l'étang avec un antidote — confectionné à partir de coquilles d'écrevisses, qui prospèrent dans la Wiverne — toutes les carpes mourront avant la fin de l'année. Si les carpes meurent, le sage craint que le dragon rouge qui garde l'étang ne se venge contre les villages de la région.

La méduse sourde

Un chasseur de champignons de Minroe prétend avoir découvert une méduse dépourvue d'oreilles dans une caverne située sur les contreforts des Cornes des Tempêtes. Si la méduse ne peut entendre, elle ne peut être repoussée par les criards que les villageois élèvent. Minroe doit trouver quelqu'un capable de traquer la méduse sourde et de la détruire avant qu'elle ne se reproduise.

La révolte des kelpies

Les fermiers sembiens de la côte de la Mer des Étoiles Déchues ont mis au point une lignée de kelpies se récoltant seuls. Les fermiers donnent aux kelpies adultes des verrats et autres comestibles ; en échange, les kelpies rassemblent et détruisent leurs jeunes frères, puis laissent les corps sur la plage. Les fermiers traitent alors les corps pour en faire des fertilisants. Les fermiers apprennent maintenant aux kelpies à utiliser des faucilles et des couteaux pour faciliter la récolte.

Mais on se demande en ce moment si les kelpies ne sont pas au bord de la révolte ; ils sont de plus en plus hostiles à la coopération, préférant plutôt user de leurs propres armes.

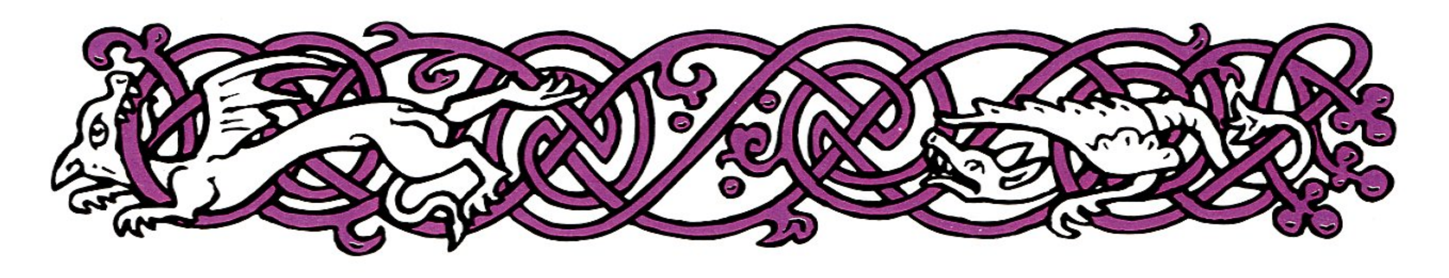
La chasse aux charognards

Les prophètes du Valombre prédisent des gelées précoces qui auront des conséquences désastreuses sur les récoltes. Un magicien prétend pouvoir créer un enchantement pour retarder les gelées s'il parvient à réunir les ingrédients à temps. Parmi ces composants se trouvent une aile de licheleur, une écaille d'amphisbène gargantuesque et une tasse de fluide corporel de gelée ocre.

La guerre des manticores

Une armée de manticores a fait son apparition dans les régions du nord du Cormyr pour réclamer une parcelle



de terre qu'elles disent avoir été volée à leurs ancêtres. Les écrits ont confirmé qu'il y a environ un siècle, une douzaine de manticores a été détruite lorsque les administrateurs du Cormyr ont annexé leur propriété pour pouvoir poursuivre leur développement commercial.

Mais les administrateurs actuels n'ont nullement l'intention de restituer ces terres aux manticores. Les manticores ont pourtant averti les administrateurs qu'un refus signifierait une guerre sans merci. Ces dernières prétendent avoir pour alliés des ogres, des trolls et des dragons noirs.

Le verger des chauves-souris

Il y a soixante-dix ans, les huit frères Cebder cultivaient 80 hectares de pruniers à l'est de Suzail. Un soir d'été, Tryss, l'aîné des frères, tenta d'empoisonner son plus jeune frère Ermyn qu'il suspectait de détournement de fonds.

Ermyn saisit son épée en représailles. Les autres frères choisirent leur camp pour participer au combat. À l'aube, les huit frères étaient morts.

Aujourd'hui, les huit frères hantent toujours la ferme. Ils sortent la nuit et leurs cris s'entendent à des kilomètres à la ronde. Les pruniers abritent aujourd'hui des milliers de chauves-souris et bon nombre de sinistres. Les chauves-souris nuisent aux voyageurs et envahissent parfois la ville dans leurs chasses nocturnes. Les fermiers des alentours n'osent rien entreprendre contre les chauves-souris car elles chassent les insectes qui détruisent les récoltes.

Pourtant, le nombre de chauves-souris devient chaque année plus important et certains pensent que les problèmes ne sont pas loin. Où donc iront les chauves-souris lorsqu'il n'y aura plus assez d'insectes pour les nourrir ? Et si les pruniers attiraient des mobats et des nyctères chasseresses ? Ou pire ? si les chauves-souris sont menacées, que feront les fantômes ?

Échéance mortelle

Le projet ambitieux mais fâcheux du magicien du Valplume pour créer un réseau souterrain de canaux d'irrigation s'écroula littéralement lorsque le premier tunnel s'effondra engouffrant le magicien. Celui-ci était parvenu à enchanter une femelle ankheg pour creuser. On suspecte le magicien et l'ankheg d'avoir survécu un ou deux jours, s'abritant dans une caverne à l'extrémité du tunnel. On pense aujourd'hui qu'ils sont tous les deux morts. La famille du mage a promis une récompense conséquente pour le corps du magicien. Mais personne à ce jour n'a tenté de le retrouver, car la rumeur va bon train : l'ankheg aurait eu le temps de donner la vie avant de mourir.

Assaut sur Blessus

Un groupe de druides du mal tente de convaincre un vénérable dragon vert qui vit dans une forêt à l'est du Valherse de les autoriser à le transformer en dracoliche. Le dragon acceptera si les druides déterrent les restes de deux de ses enfants d'un champ de maïs situé à l'extérieur de Blessus, un village elfique non loin de là. Le dragon souhaite enterrer ses enfants dans la Mer des Étoiles Déchues, lieu de repos de leur mère. Les druides tentent en ce moment d'imaginer comment mettre Blessus à genoux : tempêtes de grêles, invasions de scarabées cerfs-volants, attaques de géants morts-vivants des collines, ou peut-être les trois.

Ensorcelé par Kaymendle !

Les différents effets de la magie de Kaymendle semblent tourner court. La précision des nuages-chiens semble se perdre, et ceux-ci se mettent à aboyer dès les premières heures du jour. Les citoyens, désirant vivement passer de bonnes nuits, souhaitent que Kaymendle revienne pour réparer cette apparition.

Dans les Pics du Tonnerre, les fermiers parlent de jets d'électricité explosant avec la force de boules de feu. Refusant que leurs récoltes soient mises à mal, ils recherchent le magicien reclus.

Rendez-vous

On raconte que des hordes d'ankhegs se massent au pied des Montagnes de l'Orée du Désert. Les spéculations vont bon train : on dit qu'un magicien fou aurait découvert un moyen d'attirer ces bêtes et préparerait un assaut sur le Valdague.

Selon d'autres rumeurs, la région serait un ancien terrain qui réduirait le temps de gestation et permettrait aux ankhegs de se reproduire en deux semaines. Une telle population suffirait aux dires de certains à déclencher une guerre ou pire encore.

Le Valdague offre une récompense alléchante à qui pourrait fournir des informations sur les activités des ankhegs.



Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition



Les Carnets d'Elminster

Extrait de

Une étude des systèmes organiques naturels et de leurs biotopes,

par Elminster de Valombre

Le monde est vaste et varié. Il comprend des montagnes imposantes, des jungles épaisses et des mers très étendues. Il y a des régions si froides que la neige n'y fond jamais, d'autres si chaudes que la pluie se change en vapeur quand elle touche le sol.

C'est cette variété d'environnements qui explique la variété de la vie. Lors de mes voyages, j'ai répertorié 73 espèces distinctes de pins... J'évalue le nombre d'espèces de poissons à plus de cinq mille. Le nombre des espèces d'insectes excède probablement celui des grains de sable sur les côtes de la Langue du Dragon.

Chaque environnement, peu importe à quel point il est hostile à l'homme, est compatible avec une forme de vie ou une autre. La diversité et la faculté d'adaptation des organismes sont stupéfiantes...

Dans cette boîte se trouvent neuf livrets. Huit d'entre eux décrivent certaines niches écologiques du continent de Féerûne. Chacun de ces livrets est rédigé par un expert de la région concernée. Le neuvième, le *Manuel de l'explorateur*, contient les éléments suivants :

- une introduction à l'organisation des huit livrets régionaux ;
- d'autres extraits de l'ouvrage en cours d'Elminster concernant la biodiversité royaumienne ;
- des tables de rencontres colorées pour les huit livrets régionaux avec les instructions pour les utiliser.

Nous recommandons aux voyageurs en herbe la lecture soigneuse des informations présentées par le Sage de Valombre et ses huit compatriotes. Nous vous conseillons également de mémoriser les Règles du Lapin. Elles sont au nombre de trois. *Un lapin n'est pas toujours un lapin. Un lapin ne veut pas être riche. Un lapin ne reste pas toujours en place*. Besoin d'une explication ? Vous la trouverez dans le *Manuel de l'Explorateur*.

Adonc, entame ta lecture, hardi aventurier !

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Édité par JEUX DESCARTES sous licence de TSR Inc.
prix 215 F - rèf 1111F - ISBN : 2-7408-0152-1



Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

9489F



Les carnets d'Elminster

Appendice I



La Bataille des Ossements
La Colline des Âmes Perdues







Les Carnets d'Elminster

Appendice 1
La Colline des Âmes Perdues

Table des matières

L'histoire de la Colline des Âmes Perdues 3
Rencontres possibles 4
Cérémonie orque 5
Se joindre aux esprits 6
Le monstre caché 8
L'ankheg de lave 8
Dans les tunnels 9
Le tombeau de Thélarn 13
Le mystérieux geyser 14
Les géants de la colline 16
La prairie 16
Le climat 16
Ma formation dans la Prairie 18
Les habitants de la Prairie 20
Dangers naturels 27
Rumeurs et spéculations 28





Crédits

Auteur : Scott Davis
Conception originelle des Royaumes : Ed Greenwood
Développement : Elizabeth T. Danforth
Révision : Elizabeth T. Danforth
Directeur de la création : David Wise
Coordinateur de projet : Thomas M. Reid
Illustration de couverture : Fred Fields
Illustrations intérieures : Matthew Cavotta
Cartographie : Diesel
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Christophe Célerier
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal
Supervision finale : Henri Balczesak

9489FXXX1901

ISBN 1 86009 068 0

U.S.A, CANADA, ASIE, PACIFIQUE
ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933



SIÈGE EUROPÉEN
Wizards of the Coast, Belgique
B.P. 34
2300 Turnhout
Belgique
+32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com






La Colline des Âmes Perdues



harnn se présente librement à quiconque le lui demande, et je lui ai demandé de se présenter d'abord lui-même au lecteur. Sa réponse est inscrite dans ce livre. À ceci, j'ajouterai qu'il s'agit d'un défenseur sérieux, calme et dévoué de la Colline des Âmes Perdues et des prairies qui l'entourent, communément connues sous le nom de Prairie de Pelléor. Dans ses mots, vous trouverez un druide consumé par sa passion pour cette terre et les animaux qui y habitent, pour leur protection et pour l'éducation d'autrui quant à son domaine d'expertise. Bien plus que de simples faits et suggestions pratiques, son compte rendu rapporte des événements historiques et récents qui se sont produits dans le voisinage.

Si vous souhaitez voyager sur ces plaines, ou visiter la Colline des Âmes Perdues, faites bien attention a ses paroles. Elles révèlent certains des dangers et des merveilles naturelles de cette région des Royaumes.

— *Elminster*

Les gens m'appellent Tharnn Vertfrimas, bien que l'on m'ait appelé par d'autres noms dans le passé. Non pas que je cache mon passé plus éloigné derrière un pseudonyme, mais la profession que j'ai choisie a altéré mon point de vue sur la vie. Le changement de mon nom reflète les changements que j'ai connus.

Ma profession est l'une des plus sacrées qui soit exercée par les humains et leurs frères : la voie des druides. En tant que demi-elfe, j'ai eu du temps pour étudier de nombreuses régions des Contrées du Mitan. J'ai choisi d'établir ma demeure ici, entre le Marais de Chélimbre et les Montagnes du Couchant, près de la Colline des Âmes Perdues.

J'ai étudié sous la tutelle du grand Druide Hiérophante Phészeltan, et je me consacre désormais à l'apprentissage de tout ce que l'on peut connaître sur les prairies de Pelléor, et sur tout le district situé autour de la Colline des Âmes Perdues.

Je vis dans cette région depuis maintenant 16 ans. J'essaie de la protéger de mon mieux, et à chaque fois que je trouve cela nécessaire. Les gens m'ont donné certains noms, qu'on ne peut pas écrire ici, pour avoir consacré ma vie à cette contrée "désolée". Ils en savent peu sur la vie magnifique que j'ai dans les collines et les prairies, et sur les créatures qui habitent ici.

Le Druide Hiérophante Phészeltan m'a lui-même appris beaucoup. Lorsqu'un savoir spécialisé pouvait être mieux enseigné par d'autres, il n'hésitait pas à se tenir à l'écart. Dans mon cas, il prit l'assistance du wemic Mrowl, sur lequel je vous en dirai plus. Mon amour du savoir a toujours été grand, et rendu plus grand encore par l'exemple de Phészeltan.

En de rares occasions, j'ai assisté le Druide Hiérophante Phészeltan dans ses recherches, de même que lorsqu'il a utilisé sa puissante magie météorologique depuis le faîte de la Colline des Âmes Perdues. Lors d'une telle cérémonie, il dirigea ses aides (y compris moi) dans un effort pour ralentir l'avancée du désert de l'Anauroch dans cette région. Il espérait pour le moins apprendre pourquoi le désert était en train d'étendre ses frontières. Jusqu'ici, personne n'a réussi à en déterminer la cause. Malheureusement, nous échouâmes sur les deux tableaux. Pourtant, lors de chaque heure passée avec Phészeltan, j'ai, en tant que druide, appris beaucoup de sa sagesse et de son talent. J'ai hâte d'une future tutelle, car il me montre toujours l'étendue de ce qu'il me reste à apprendre.

L'histoire de la Colline des Âmes Perdues

Il y a des années de cela, la colline était un volcan actif, mais au fil des ans, cette activité volcanique s'est arrêtée. L'érosion du temps a adouci son cône en un pic peu abrupt, avec un cratère peu profond. La colline est couverte d'herbe moelleuse entrecoupée d'occasionnels affleurements de lave durcie depuis longtemps, ou d'obsidienne érodée çà et là, témoignant de ses véritables origines.

Les humains et leurs alliés campèrent sur ces pentes après la tristement célèbre Bataille des Ossements. Des hommes éreintés






y dressèrent leurs étendards en lambeaux, et les blessés qui tenaient debout s'occupèrent des mourants. Aujourd'hui, la colline est abandonnée par presque tous, sauf les esprits des défunts.

Les renseignements ci-dessus sont ce qui est généralement rapporté dans les parchemins historiques et éducatifs qui traitent de la Colline des Âmes Perdues. Ces quelques brèves lignes voudraient décrire une contrée riche en histoire, et jusqu'à ce jour regorgeant de vie. Mon rapport doit vous donner un aperçu de tout ce qu'il reste à savoir sur ce coin extraordinaire des Royaumes.

Il est vrai que la colline cracha jadis du feu, sous la forme d'un puissant volcan. Une certaine activité volcanique continue de nos jours, sous la surface, comme le démontrent des tremblements occasionnels ainsi qu'un mystérieux geyser. On m'a dit que les volcans n'étaient jamais indiscutablement "morts" ; qu'un volcan silencieux depuis des siècles pouvait de façon inattendue gronder et reprendre vie. Ainsi, cette région est potentiellement dangereuse, même dans son état naturel.

Pourtant, ce sont les épreuves artificielles issues de la guerre et du carnage général qui ont donné au mont le nom qu'il porte aujourd'hui. Je me réfère à l'épique Bataille des Ossements, bien entendu. Après cette horrible bataille, les armées d'hommes survivants se rassemblèrent sur la colline verdoyante, s'occupant de leurs blessés et de leurs mourants. Après quelques années, des gens commencèrent à rapporter que de nombreux esprits hantaient le lieu. Ces gens commencèrent à appeler l'endroit "la Colline des Âmes Perdues", car il semble que les esprits cherchaient quelque chose, mais n'avaient nulle idée où le trouver. J'ai personnellement vu ces esprits, et je peux confirmer qu'on les a adéquatement baptisés : ils semblent en effet chercher quelque chose.

Au fil des ans, la signification de la bataille s'évanouit, et l'endroit est devenu en grande partie abandonné. N'ayant pas de ressources disponibles ni manifestes pour supporter ne serait-ce qu'une petite communauté, la contrée demeura sauvage. Le cours d'eau le plus proche est un affluent du Torrent de la Queue du Serpent, à quelques 60 kilomètres de la colline. Le manque d'eau des environs de la région repousse même les plus aventureux.

Rencontres possibles

Pour l'édification de ceux qui nourriraient des idées de voyage à travers la Prairie des Pelléor, voici une liste de créatures que vous pourriez rencontrer. Vous devez connaître les dangers éventuels qui vous attendent lors de votre visite, bien qu'il ne s'agisse pas d'une liste





exhaustive. Il se peut que vous ne croisiez pas le danger à chaque tournant, mais n'importe laquelle de ces créatures pourrait apparaître à n'importe quel moment. Je ne veux pas que tout le monde pense qu'il s'agit d'un endroit sûr de notre monde.

- Ankheg de lave
- Bande de gobelins
- Bande d'orques nomades
- Troupeau de bisons
- Essaim de sauterelles
- Plantes vénéneuses
- Serpents venimeux
- Roc
- Mages renégats
- Esprits

Vous pourriez ajouter mon nom à cette liste de créatures, puisque je prévois de passer ici le reste de mon existence. Étant né demi-elfe, j'espère que cela durera longtemps.

Cérémonie orque

Il y a quelque temps, j'ai eu vent que des tribus d'orques et d'autres races gobelinoïdes se rendaient sur la Colline des Âmes Perdues pour ce qui ressemble à un pèlerinage. Bien que j'hésite à utiliser ce terme, ils y font une sorte de "service religieux" sur le versant inférieur de la colline. J'ai le plus souvent évité ces attroupements ; les hurlements et autres bruits moins joyeux ne m'attirent guère. De plus, leurs sentinelles sont exceptionnellement alertes dans ces moments-là.

Toutefois, une saison, une lubie me poussa à découvrir ce qu'ils célébraient, et de quelle façon. Je voulais juste savoir ce qu'ils faisaient, pour voir si moi-même je devais faire quelque chose.

Pour infiltrer leur camp, je me métamorphosais, prenant la forme d'un petit oiseau : un corbeau, si je me rappelle bien. Oui, c'était un corbeau. Comme j'y allais de nuit, un oiseau sombre pouvait mieux se cacher dans les ombres. Perché en haut d'un arbre, j'observai les orques qui se rassemblaient dans l'un des rares bosquets de la colline.

Bien que le sol soit blanchi par les os dans la région, je n'avais pas remarqué qu'il y en avait autant avant sur ce tapis de verdure. À certains endroits, les orques se trouvaient avec des os jusqu'aux chevilles.

Un cercle d'orques entourait la clairière, et au cœur de ce cercle se tenaient deux lignes immobiles de combattants. Je ne pouvais voir que les dos d'une des deux rangées. Curieux, je risquai un vol rapide de l'autre côté du bosquet.

Ce que j'y vis me choqua ! Les orques qui me tournaient le dos depuis ma précédente place, avaient peint leurs visages de sorte à ce qu'ils ressemblent à des humains ! Puis je remarquai une autre chose, qui me glaça jusqu'aux os. Aucune créature ne bougeait ; c'était comme si chacun était enraciné à cet endroit. Je sautillai sur des branches plus hautes, pour regarder d'où j'étais venu, et je pouvais affirmer que les sentinelles étaient aussi alertes que d'habitude. Seuls les orques de la clairière étaient en transe.

Puis le hurlement commença. Il ne venait pas des orques vivants comme je l'avais cru par mégarde, mais des os eux-mêmes ! Des esprits hurlants et tourbillonnants, tous d'orques, sortaient du sol, tournant de plus en plus vite. Je reconnus les bruits que j'avais entendus de loin depuis des années, mais je n'avais jamais imaginé ce qui produisait réellement ces horribles sons. Fasciné, j'observai les orques vivants qui commençaient à bouger, levant leurs armes. Les deux lignes d'orques se rencontrèrent avec fracas, dans ce qu'on ne pouvait qu'appeler une bataille chorégraphique ; cependant, je ne voulais pas savoir qui tirait les ficelles.

Manifestement, ils rejouaient d'une certaine façon la Bataille des Ossements. Je crois que le bosquet était en fait près de l'endroit où l'on pense que les armées humaines ont campé.

J'avais eu pour intention d'examiner toute la cérémonie, mais un esprit proche reconnut soudainement ma présence. Il vola vers moi avec une lueur de haine sur son visage d'orque brumeux, et je m'envolai dans les cieux aussi vite que mes ailes de corbeau me le permirent. Lorsque je regardai derrière, j'ai vu que les esprits s'étaient arrêtés au bord de la clairière, hurlant encore plus fort qu'avant. Mais j'étais en sécurité.

Le lendemain, je me rendis à nouveau dans le bosquet, mais je n'y trouvais aucune trace d'os. Il y avait beaucoup de preuves que des orques avaient maraudé çà et là. Je suis même tombé sur du sang frais, mais je n'ai trouvé aucun ossements ni corps mutilé marquant l'endroit de la cérémonie. Depuis cette année, j'ai évité d'espionner les orques quand ils sont revenus. J'ai le pressentiment que je ne serais pas aussi chanceux une deuxième fois.






Lors de mon entretien suivant avec lui, j'ai informé le Druide Hiérophante Phészeltan de ce que j'avais vu. Il ne parut que moyennement curieux, mais la culture et les traditions des orques ne sont pas fréquemment un centre d'intérêt druidique. Phészeltan ne fait pas exception à cette règle. De même que, pour être honnête, je ne suis pas grandement captivé par l'étude des orques. Nous ne nous soucions que de la façon dont les bandes d'orques pourraient affecter la contrée et l'écosystème. Comme les orques ne faisaient pas de mal aux autres, nous décidâmes de les laisser en paix. Ce qui me convenait très bien.

Esprits de la Colline : Int Moy ; AL Neutre ; CA 7 ; VD V 9 (A) ; DV 6 +2 ; #AT 1 ; Dég Selon l'arme ; TAC0 13 ; AS Terreur ; TA M ; NM Spécial ; PX 200-1.500.

En parlant d'orques, je vais vous raconter une autre rencontre que j'ai eu avec ces bêtes ; car c'est ce que je pense d'eux, bien que mes mots ne flattent pas la faune qui vit dans la région. Cela m'amène à penser que les orques, pour une quelconque raison, accroissent leurs activités dans les environs.

J'effectuais une patrouille de routine dans les environs, menant une étude sur les végétaux locaux, lorsque j'entendis des martèlements de sabots derrière moi, qui s'approchaient rapidement. Je me retournai pour voir huit orques, tous montés sur des chevaux et vêtus en armure complète. Celui qui menait le groupe portait un gros crâne de bison sur sa tête.

Mon jugement sur les orques change de jour en jour. Je sais qu'il s'agit d'entités de ce monde, et qu'ils jouent un rôle naturel dans son écosystème. Pourtant, ils sentent mauvais, sont cruels et se comportent souvent comme des enfants grognons. Dans ces moments-là, je les considère comme des créatures qu'il faut remettre à leur place. Lors de cette rencontre, le désir de les remettre à leur place fut ma première préoccupation.

Ne parlant même pas le commun, l'orque qui portait le crâne me grogna en orquien : "Dis-moi où était la Bataille des Ossements. Tout de suite !"

En fait, je n'aime pas être aux ordres de quelqu'un, à part de mes maîtres, qui ont gagné mon respect. Je me souciais sans nul doute encore moins des ordres de quelque orque qui n'avait même pas eu la courtoisie de se présenter. Me sentant, c'est vrai, irrité, je décidai de ne pas aider cette créature à atteindre sa destination, quelle que soit l'aide que j'aurai pu lui apporter.

"Par là, répliquai-je en commun.

— N'espère pas te moquer de nous ! dit le chef. Nous savons que c'est de l'autre côté. On a juste besoin d'un guide jusqu'au bon endroit. Alors essaie encore !"

D'accord, ils n'étaient pas aussi stupides que je l'avais cru au premier abord. Je pouvais difficilement tous les combattre en même temps, alors je décidai de les conduire dans la direction générale de la Bataille des Ossements. De plus, j'étais intéressé par ce qu'ils voulaient là-bas.

Quelques jours passèrent. Ils ne furent pas mémorables, mais je pus continuer mon étude sur les végétaux de la région. En considérant que mes compagnons étaient huit orques, ces journées ne furent pas si terribles. Finalement, nous commencions à nous rapprocher du site, et je m'attendais à des attaques de morts-vivants à chaque tournant. C'était tout ce que je pouvais faire pour me retenir de m'enfuir la nuit. Je pointai devant et dis : "Voici votre destination. Moi, je pars maintenant.

— D'accord, les gars, gronda le chef. Donnez à notre guide sa récompense bien méritée."

Cette réaction n'était pas inattendue. Je me transformai en oiseau, et m'envolai avant qu'une épée n'ait pu sortir de son fourreau. Quelques insultes bien tournées sur mes parents me suivirent dans le ciel, mais je ne m'éloignai pas trop. Je voulais toujours découvrir ce que ces orques faisaient sur le lieu de la bataille. Je m'attendais à ce qu'ils reviennent comme ils étaient venus, alors j'attendis. Je suis très bon pour attendre.

Une journée plus tard, le chef (et seulement lui) revint en transportant un gros sac jeté par-dessus son épaule. Il semblait être blessé et marchait de façon déséquilibrée mais, pour lui rendre un juste hommage, il continuait d'avancer d'un pas ferme. Cette nuit-là, lorsqu'il établit son campement, je me métamorphosai en rat et m'y glissai afin de regarder dans le sac. D'autant que je me rappelle, il ne contenait que des éclats et de la poudre d'os. Je me demande ce que les orques nous réservent cette fois.

Se joindre aux esprits

La cérémonie des orques fut un événement étrange et inquiétant, mais j'ai eu une rencontre encore plus étrange avec des esprits, sur la Colline des Âmes Perdues.

Quand j'étais un jeune homme, j'étais un peu plus téméraire que maintenant. Durant ma première année dans les plaines, je décidai de passer la nuit connue sous le





nom de Veille des Âmes Perdues, en campant dehors, sur la colline. Je voulais m'approcher autant que possible de ce que je croyais être le campement principal des armées alliées, bien que je sache désormais que les milliers de blessés ont sûrement dû être allongés sur une grande zone.

Je me préparai en priant toute la journée à l'endroit où j'avais l'intention de passer la nuit. Je m'entourai de gui et d'autres plantes qui protègent contre les esprits, et je crus ainsi que je serais en sécurité.

Comme je vous l'ai dit, j'étais téméraire à cette époque. La nuit tomba, une nuit sans étoiles, sans lune, un dôme sans lumière dont j'attribuai l'obscurité à un ciel couvert et dense. Déterminé à rester éveillé, je fis bouillir de l'eau, et fis infuser dedans quelques herbes séchées, une décoction qui m'avait jadis aidé à rester éveillé et alerte durant de longues nuits. Après avoir bu la mixture, je me sentis revigoré, et me préparai à tout ce que la colline pourrait mettre sur mon chemin. Avec tous mes objets à portée de main, je me sentais sûr et en sécurité. J'étais loin de me douter…

Je n'ai jamais remarqué l'instant où je me suis endormi. Tout ce dont je me rappelle, c'est d'avoir ouvert les yeux lorsque des trompettes de guerre sonnèrent au loin. Instinctivement, je tendis ma main vers le gui qui était à côté de moi. Je ne pouvais pas le toucher : ma main était transparente, et je flottais quelques dizaines de centimètres au-dessus de mon corps.

Avant que je puisse récupérer de ce choc, je vis des gobelinoïdes partout. Une troupe de gobelins me chargea directement. Je savais, je savais qu'il fallait que je bouge, afin de sauver ma forme spectrale, aussi sûr que j'aurais fui pour sauver mon enveloppe charnelle. Je me retournai et vis une colonne d'hommes, aussi fantomatiques que moi. Je courus droit vers eux. Ils ouvrirent leurs rangs et me laissèrent y entrer, avant que les gobelins plus nombreux n'atteignent la première ligne d'hommes. Comme les guerriers autour de moi, je me tournai pour affronter la vague déferlante de créatures. On mit rapidement une arme dans ma main, et nous criâmes un cri de guerre hideux. Aussi naturellement que si j'étais né pour cela, je portai un coup de lame spectrale à l'ennemi le plus proche.

Depuis le début, cette bataille spectrale me semblait plus réelle que ma véritable existence. Soudain, c'était le monde extérieur qui me paraissait fantomatique ; nous étions la réalité. Pris dans ma propre bataille, je remarquai difficilement le combat derrière moi : trois hommes étaient en train d'attaquer un énorme ogre. Vu la disparité des tailles, il fallait pratiquement qu'ils escaladent la sale créature. La déséquilibrant, les hommes la firent s'écraser au sol.

Malheureusement, l'ogre me tomba dessus ainsi que sur l'un de ses agresseurs. Nous étions un maigre accompagnement. L'un des autres hommes vérifia si nous étions encore vivants, nous fit sortir, et nous trouva secoués mais relativement indemnes. J'avais juste eu le souffle coupé. L'homme me sourit, me disant : “Reste là. Tu vas bientôt retourner à ta vraie place.”

Avec un sourire sage, il retourna à la bataille. Le temps passa et personne ne me remarqua, ni ami ni ennemi. Les hommes et les gobelins ressemblaient de nouveau à des fantômes ; moi, je me sentais plus solide. Le vent hurla, et les esprits s'évanouirent dans la brume tourbillonnante.

Je me réveillai, toujours assis là où tout avait commencé, mais complètement éreinté. Lorsque je me levais, je sentis une douleur dans le creux de mes reins. Passant mes mains dessus, je sentis des rides de cicatrices, grossièrement circulaires. Quelle que soit la façon dont je me tordais, je ne pouvais pas la voir clairement. Plus tard, dans ma hutte, j'utilisai un petit miroir pour voir la marque : un oiseau dans un cercle. C'est la marque imprimée sur la bannière des hommes qui moururent sur la colline il y a des siècles : ces hommes dont les esprits avaient combattu à mes côtés lors de cette étrange nuit. Je porte toujours cette marque, aujourd'hui moins prononcée, mais toujours visible.

Je n'ai pas été imprudent au point de réitérer cette nuit sur la colline, et je recommande aux voyageurs d'éviter la région, particulièrement à l'époque de la Veille des Âmes








Perdues. J'ai peut-être été chanceux, car je ne doute nullement que j'aurais pu y mourir. Je crois que les esprits de ces hommes apprécieraient un repos final. Peut-être serais-je un jour capable de les aider. L'avenir nous le dira.

Le monstre caché

Actuellement, je traque l'un des monstres les plus effroyables que j'ai jamais vu. Jusqu'à ce qu'un groupe d'aventuriers arri/ve pour chercher la Tombe de Thélarn, je n'avais même pas réalisé qu'il y avait une créature de cette taille près de la Colline des Âmes Perdues.

Quatre aventuriers s'approchaient de la colline par l'ouest. Ils avaient à l'évidence traversé la rivière, puis parcouru la prairie. Un homme dans une cotte de mailles légèrement rouillée conduisait les trois autres. L'un de ses compagnons était manifestement un magicien, identifiable grâce à sa robe bleue et noire et à son bâton. Une autre personne semblait être de nature cléricale, assez différente du dernier : un gars costaud portant une hache d'armes. Il semblait suffisamment fort pour la manier d'une main.

J'effectuai une reconnaissance clandestine, et découvris qu'ils suivaient une rumeur sur un fabuleux trésor censé être enterré avec Thélarn. Comme d'habitude : ils voulaient désespérément l'or et les joyaux dont ils avaient entendu parler.

Tandis qu'ils se reposaient un après-midi, je m'approchai paisiblement et me présentai. "Je vous salue, voyageurs ! Puis-je vous proposer mon aide en tant que druide, pour m'assurer que vous voyagerez en sécurité sur ces terres ?

— Tu peux nous la proposer, mais nous n'en profiterons pas, répliqua l'homme en cotte de mailles. Nous traversons juste, tout seuls.

— En êtes-vous certains ? Je peux vous mettre en garde contre les dangers de certaines plantes dangereuses qui pourraient...

— Oui, nous en sommes tout à fait sûrs, trancha l'homme. Laissez-nous simplement continuer, messire."

Sur ce, ils s'éloignèrent en direction de la colline. Tous les quatre me lancèrent des regards hostiles.

Je présume qu'ils ne voulaient pas partager avec moi les fruits de leurs efforts. Néanmoins, je décidai de les surveiller de loin. Restant caché, je les suivis.

"Il est censé y avoir un affleurement qui ressemble à une tête de lion, dit le magicien, tout en étudiant son parchemin délabré. C'est le premier signe...

— Chut, espèce de grande gueule de mage, avertit Cotte de Mailles. Ce fouineur d'amoureux de la nature est peut-être encore autour, quelque part ! Continuons, et sois discret là-dessus. Et passe-moi ce parchemin !

— Continue à me dire quoi faire, espèce de balourd, et je te montrerai à quel point ma gueule peut être grande," répliqua le mage, en ronchonnant dans sa barbe. Il passa de toute façon le parchemin à son compagnon plus grand.

Je me rappelle avoir pensé : "Quel joyeux groupe. Je ferais mieux d'être prudent." J'aurai dû suivre mon propre conseil. Après un moment, le groupe s'arrêta pour camper pour la nuit. Juste au moment où ils allumaient un feu, le sol explosa aux pieds du type costaud, le recouvrant de terre et de cailloux. Deux énormes mandibules jaillirent de la terre brune, et s'emparèrent de la taille de l'homme.

L'ankheg de lave

Avant que je ne puisse bouger, l'homme à la hache fut entraîné dans les profondeurs par la créature monstrueuse. Ses compagnons ne perdirent pas de temps. Cotte de Mailles tira aussitôt son épée courte, et sauta dans le trou ; un trou aussi profond qu'une fosse.

Le mage tira sèchement sur la bourse à sa ceinture, pour y prendre quelques éléments de sorts. Il avait manifestement été pris complètement au dépourvu par l'attaque venue de dessous. Le prêtre courut vers la fosse avec sa masse dans sa main gauche, et se mis à regarder dans le trou, attendant quelque chose.

Je les rejoignis quelques instants plus tard, et peinai pour écouter dans le trou. Ils m'observèrent des pieds à la tête, puis acceptèrent ma présence sans faire de commentaires. Quelques minutes passèrent, et l'on n'entendait aucun bruit venir des sombres profondeurs.

"Devons-nous y aller ?" demanda timidement le mage.

Comme personne ne répondit, il continua : "Qu'est-ce que c'était que cette chose ? Tous ce que j'ai vu, c'était ce genre de grosses pinces. Comment est-ce que ça a pu savoir exactement où nous étions ? Une espèce de magie ?

— Je ne suis pas sûr de ce que c'est, répliquai-je, mais je peux tenter de le deviner. Cela correspond à la description que j'ai entendue d'un 'ankheg', mais comme je n'en ai jamais vu un avant, je ne peux pas être certain.

— Je croyais que tu connaissais tout sur cet endroit ! lança le mage. Tu essayais de nous mettre en garde contre les plantes ; comment ça se fait que ce petit obstacle ne soit pas la première chose que tu aies mentionnée ? Son visage rougissait encore plus à chaque parole. Je devrais







utiliser ça contre toi, menaça-t-il, remuant ses mains dans un mouvement particulier, généralement associé à l'incantation d'un sort.

— Calme-toi, l'ami ! dis-je. Crois-moi quand je vous dis que je ne savais rien de l'existence de ce monstre jusqu'à maintenant. Est-ce que vous avez une lanterne avec vous ? Nous pourrions aller dans ce trou et voir ce qu'il est advenu de vos camarades…" j'essayai de calmer les hommes avec le ton de ma voix.

Ça a dû fonctionner car les gestes s'arrêtèrent. Les deux s'éloignèrent pour s'entretenir pendant quelques minutes.

Lorsqu'ils revinrent, le mage parla : "Nous avons une lanterne. Nous ferions mieux d'aller voir ce que sont devenus Hugues et Carlus. Je suppose que nous sommes obligés de faire au moins ça."

Ils me firent passer devant, puisque j'avais suggéré de descendre dans le trou. Tenant la lampe désormais allumée, nous entrâmes prudemment, et nous nous engageâmes dans la seule direction disponible. Nos têtes frôlaient le haut du tunnel, et l'air était étouffant, particulièrement pour quelqu'un comme moi, à qui les grands espaces de la prairie réussissent. Le mage semblait s'accommoder de la promiscuité, mais le prêtre suait de façon notable. Il avait cette expression : l'aura incontestable d'une peur quasiment incontrôlable.

Alors que je me retournai pour lui parler, le sol explosa de nouveau devant nous, nous couvrant de terre brun foncé. Pourtant, cette fois-ci, l'ankheg n'attaqua pas immédiatement. Il maintint sa position, comme s'il nous défiait d'avancer davantage dans son domaine.

Grâce à la lumière de la lanterne, j'eus une image nette de notre ennemi, essayant de repérer quelque faiblesse visible dans son armure chitineuse. La créature ressemblait à un ver, quoiqu'un énorme ver, avec d'énormes mandibules et de nombreuses pattes. Chacun de ses pieds était enfoncé dans la terre, mais lorsqu'elle bougea, je pus voir des crochets aiguisés et vicieux au bout de ses pattes. Il m'apparut que ces appendices seraient excellents à la fois pour creuser et attaquer. Je soupçonnai que la chose puisse être plus molle au-dessous, mais je n'ai jamais eu l'occasion de le tester. Dans la lumière terne de la lanterne, les yeux de jais de l'ankheg clignaient.

Sans détourner mon regard de la bête, je murmurai au mage derrière moi : "Commencez à reculer lentement, très lentement. Je ne veux pas donner à cette chose une occasion de nous suivre. Pas de mouvements brusques."

Risquant un regard, je jetai un rapide coup d'œil pour voir si mes compagnons faisaient ce que j'avais dit. À ma grande horreur et stupéfaction, ils n'étaient nulle part. Ils avaient fui dès que l'ankheg avait pointé sa tête !

Les murs paraissaient se rapprocher de moi. Je me retournai et courus à toute vitesse en sens inverse. Je trébuchai et tombai quelques fois, mais je réussis à sortir de ce trou. Il n'y avait aucun signe du monstre, ni de mes deux "moins que braves" amis. Étaient-ils ressortis du trou sains et saufs, ou étaient-ils tombés dans une fosse invisible tandis qu'ils couraient ?

Après avoir regardé autour de moi, je pus affirmer qu'ils n'étaient pas sortis du trou avant moi. C'est un des aspects positifs des herbes longues. Nul besoin d'être rôdeur pour voir si quelqu'un est passé par là récemment. Les brins écrasés vous donnent un indice incontestable. Je n'en voyais aucun.

Ankheg de lave : Int Non ; AL Néant ; CA 2 (4 en dessous) ; VD 12 (F 6) ; DV 1d6 +4 ; #AT 1 ; Dég 3-18 + 1-4 (acide) ; TAC0 16-12 ; AS Jet d'acide ; TA G-E ; NM Moyen ; PX 200-1.500.

Dans les tunnels

Ils avaient donc dû tomber dans un trou que j'avais manqué par chance lors de ma propre fuite. Cette fois, je décidai d'attaquer à ma façon le problème du parcours des tunnels souterrains : sous une forme animale. Sans avoir quelqu'un de qui se soucier, je pourrais traverser les tunnels sans gêne. Il fallait que je me pose deux questions : quel animal allais-je devenir, et qui allais-je chercher en premier ? Après une brève réflexion, je me transformai en marmotte, à la recherche des deux guerriers, qui seraient dans un danger plus immédiat s'ils étaient encore vivants.

En tant que marmotte, mes sens en sous-sol étaient beaucoup plus aiguisés. Je pouvais sentir et ressentir beaucoup mieux que sous ma forme ordinaire. Ma vue n'était pas extraordinaire, mais je pouvais voir suffisamment pour avancer et reconnaître des objets dans le noir.

Je suivis notre précédent chemin, et vis le trou dans lequel le mage et le prêtre avaient dû tomber. Cela ressemblait à un autre tunnel d'ankheg. Si j'avais couru un eu plus sur ma gauche lorsque je m'étais enfui, je serais sûrement en bas, avec eux.

Tandis que j'avançais en rampant, j'eus une petite idée sur la façon dont l'ankheg trouvait ses proies. Je pensais qu'il pouvait sentir les vibrations causées par le mouvement d'une créature sur le sol. J'essayai de me






déplacer aussi calmement et légèrement que possible. Pourtant, le fait d'être attrapé par la créature ne m'inquiétait pas trop, car je soupçonnais qu'elle eût déjà beaucoup de chair fraîche…

Mes pires craintes s'avérèrent exactes. Une cotte de mailles, des maillons brisés totalement ensanglantés, se trouvait au sol, près de la hache que j'avais vue pour la dernière fois en possession du type costaud. Sur le sol se trouvaient également l'épée et un petit sac. Prenant le sac entre mes dents puissantes de marmotte, je le traînai en arrière, près de l'entrée du trou, et l'enterrai dans un peu de terre meuble.

Je retournai dans le trou, espérant cette fois que j'allais prendre l'autre passage, dans lequel les deux autres aventuriers étaient tombés. Le tunnel était extrêmement pentu, m'obligeant à être très prudent pendant presque toute la descente. Lorsque le tunnel s'aplanit, je trouvai de la terre entassée, et une empreinte de main dedans. On aurait dit que le mage et le prêtre étaient tombés durement, puis avaient dégringolé la pente, sans pouvoir toujours contrôler leur descente.

Le tunnel devant avait une pente beaucoup plus douce, je me dépêchai donc d'avancer. Puis, quelques bonds plus tard, la pente s'accentuait encore. Curieux. Il faisait un peu plus jour et plus chaud également.

Le tunnel se termina soudain en un T qui était manifestement d'une construction différente de celle du tunnel de l'ankheg. On aurait dit que les murs avaient été fondus puis à nouveau renforcés, et il y avait des torches et des poutres de support à intervalles réguliers. Certaines des poutres semblaient légèrement endommagées. Sur quoi étais-je tombé ?

Quelques gouttes de sang séché se trouvaient au sol, parmi la terre et la poussière remuées. La trace qu'ils avaient laissée menait droit dans le couloir de droite. Le mage et le prêtre doivent espérer sortir plus facilement, pensai-je. Je suivis les traces sur le sol, et il ne me fallut pas longtemps pour rattraper mes proies blessées. Ils étaient assis sur le sol, suant et s'injuriant l'un l'autre. Aucun d'eux ne remarqua mon avancée.

Je repris ma forme ordinaire. "Si j'étais vous, dis-je, je m'occuperais plutôt de sortir d'ici au lieu de me disputer." Ceci fait tressaillir les deux hommes, et ils se turent pendant juste un moment.

"Je ne veux même pas savoir comment tu nous as trouvés, ou comment tu t'es approché de nous sans bruit, dit le mage. Si tu es si malin, fais-nous simplement sortir de cet endroit abominablement chaud."

Maintenant qu'il en parlait, c'est vrai que c'était étouffant ici. "Je ferais de mon mieux, mais il faut que nous prenions une décision. Est-ce que nous essayons d'avancer, ou de rebrousser chemin ?" demandais-je.

Le prêtre murmura : "Je crois qu'on a pris la décision pour nous. Écoutez."

Au loin, vers l'avant, des pas se dirigeaient vers nous. D'un geste de la main, je fis repartir mes compagnons vers le tunnel de l'ankheg. Tandis qu'ils passaient, je leur murmurai : "Je vais me transformer en oiseau pour voir à qui nous avons affaire. Je vous retrouve au bout du tunnel."

Je me métamorphosai en roitelet, et trouvai un perchoir en hauteur, sur un mur du tunnel. Quelques instants plus tard, ce qui arriva dans le coin me fascina et me repoussa. Deux créatures semblables à des lézards, mesurant chacune 1 m 80, marchaient debout, comme des humains. Elles portaient des chemises de mailles, et des épées brandies. Elles avaient de curieuses marques sur leur peau séchée, et un ventre blanc. Je crois qu'une rayure sépia foncé courrait le long de leur colonne vertébrale, mais c'était difficile à dire du fait de leurs armures.

Les choses reptiliennes s'arrêtèrent pour examiner l'endroit où nous nous étions trouvés, puis bavardèrent entre elles et pointèrent du doigt dans le couloir. L'une retourna d'où elles étaient venues tandis que l'autre monta la garde où elle se trouvait. Remuant ses yeux cramoisis, elle était manifestement en train d'essayer de voir plus avant dans le couloir.

Je m'envolai rapidement de la poutre, réalisant que je pourrais être vu, mais convaincu que, même si elles me suivaient, le fait d'affronter juste une de ces créatures serait la meilleure chose de la journée. Lorsque je rejoignis le mage et le prêtre, ils avaient déjà commencé à remonter le tunnel de l'ankheg.

Reprenant ma forme habituelle, je dis : "Nous ferions mieux de nous dépêcher ; il y a là-bas quelques créatures, une sorte de lézards, qui n'ont pas l'air commodes. Elles ont des épées et les muscles pour les utiliser. Tout ce qu'on peut espérer, c'est que les renforts n'arrivent pas avant quelques minutes.

— Mais et l'espèce de ver ? Qu'est-ce qui est pire ? gémit le mage.

— L'ankheg est repu, répliquai-je. Il a tué vos deux amis. De plus, nous avons une meilleure chance de lui échapper que d'échapper aux créatures qui sont à nos trousses."









Le reste de notre voyage fut rapide. Pour passer la pente, je me métamorphosai en lézard, et emmenai une corde au sommet ; puis je repris ma propre forme pour la tenir. Lorsque nous atteignîmes l'air libre, il faisait nuit.

"Est-ce que tu as trouvé autre chose que la cotte de mailles et la hache dans le tunnel ?" demanda le mage.

Je n'aime pas dire une contrevérité, mais je voulais qu'ils décampent de la colline, lui et son associé, et loin. "Non, pourquoi ? Qu'est-ce que vous cherchez, si je puis me permettre ?

— Juste cette maudite carte du trésor de Thélarn," marmonna l'homme découragé.

Je leur suggérai de partir aussi loin que possible d'ici, et c'est ce qu'ils firent. C'est seulement à ce moment que j'ai récupéré le sac, qui contenait une carte. Plus tard, je lançai un sort sur le trou de l'ankheg, faisant pousser des ronciers qui recouvrirent l'entrée. Au moins, si ces créatures reptiliennes étaient allées aussi loin, elles ne nous auraient pas suivis facilement. Je rentrai chez moi pour récupérer. Qui a jamais dit que vivre près de la prairie était ennuyeux !

Les jours suivants, je rendis visite à des amis dans la Haute Forêt, afin d'en savoir plus sur ce que j'avais vu.

Les monstrueux ankhegs sont une menace pour tout être vivant se trouvant sur leur territoire. Mon idée sur la façon dont ils trouvaient leurs proies était bonne. Leurs antennes sensibles peuvent repérer les vibrations émises par un homme qui marche, jusqu'à 90 mètres de profondeur. La créature attend à trois mètres sous terre, puis creuse rapidement jusqu'au sol afin de saisir sa proie dans ses mandibules écrasantes. L'ankheg peut également projeter un jet d'acide afin de rendre impuissante une proie bornée ou qui se débat.

Un aspect intéressant : l'ankheg qui prit mes associés n'était pas la créature qu'on connaît ordinairement. Après consultation avec des savants, nous nous sommes rendus compte qu'il s'agissait d'un nouveau type d'ankheg, légèrement plus puissant. Dans les tunnels, j'avais noté que la créature creusait du sol volcanique dense. Comme les ankhegs préfèrent généralement les sols fermiers riches, car plus faciles à creuser, les érudits présumèrent que cette créature aurait nécessairement une carapace plus solide, et des pinces plus puissantes. Nous l'avons baptisée l'ankheg de lave.

Ce fut plus difficile d'en apprendre plus sur les êtres-lézards que nous avions rencontrés. Finalement, un druide






nommé Ambruin m'éclaira. Il avait vécu près du Lac de Vapeur, et l'île volcanique d'Arnroc, et connaissait ces créatures.

"Ah ! Ce que t'as vu est une infestation de ces hommes-salamandres," dit-il, puis il développa. J'ai essayé de reproduire sa façon de parler.

"D'aut' les appellent les tritons des flammes, mais j'les appelle comme j'les vois : des salamandres bardées de muscles, qui marchent, parlent et portent des épées. On a eu des problèmes avec eux près du Lac de Vapeur parce qu'ils aiment quand c'est chaud. Partout où le sol est chaud, t'en trouveras. Ca veut dire que t'as d'la chaleur sous ta colline. Quoi que, tant qu'la chaleur reste sous l'sol, tout devrait bien se passer.

"Ces choses semblent avoir leur propre société, comme ils l'appellent, avec des femmes, des prêtres, des souverains, et tout le toutim. On n'a jamais pu en savoir trop sur eux parce que si tu t'approchais trop près, tu finissais dans leurs marmites !

"J'en ai vu un cracher du feu avec sa bouche, mais sa flamme à raté celui d'mes potes qu'il visait. Ça a un peu roussi les poils de son bras et rougi la peau, mais c'est tout. On s'est occupé de celui-là pour de bon, et on l'a planté avec une poignée de carreaux d'arbalète. Dommage que le corps soit retombé dans l'eau avant qu'on ait pu l'attraper. Les mages aiment ça pour faire des sorts.

"Maintenant, si jamais tu retombais sur eux, n'utilise pas de trucs enflammés contre eux. Ils te remercieraient sûrement de les avoir réchauffé avant de te tuer."

Depuis que j'ai trouvé le tunnel des tritons des flammes pour la première fois, j'y suis retourné en animal, pour y faire plus de reconnaissance. Je n'ai pas encore été pris…

Tout ce qu'Ambruin a dit au sujet des tritons des flammes s'avère exact. J'en ai même vu un utiliser de la magie, mais je n'en connais pas les détails. Je ne voulais pas m'attarder ! Si certains tritons lancent des sorts, il se peut qu'ils connaissent certains sorts de détection. Je ne veux pas être pris dans leurs grottes sans camarades pour m'aider à en ressortir.

Je vous ai joint une carte que j'ai dressée, basée sur ce que j'ai appris en sous-sol. Je vous recommande d'être extrêmement prudent si vous pénétrez dans ces tunnels. Il est facile de se perdre dans le labyrinthe qui sert de demeure aux tritons des flammes, et il y en a beaucoup qui vivent dans les profondeurs, ce qui n'arrangera pas vos efforts pour partir.

Cellule vide
Zone de repas et de réunion
Table
Marmite
Cellule vide
Table
Fosse de lave

Les tunnels des tritons des flammes
Un carré = 3 mètres







Le tombeau de Thélarn

J'ai recopié ici la carte que j'ai trouvée dans le sac de l'homme mort (d'ailleurs, je n'ai jamais eu le nom de ce mage). Elle est quelque peu énigmatique, mais la description générale du flanc ouest de la Colline des Âmes Perdues est étonnamment précis. Ceci apporte en soi du crédit au fait que cette carte est un guide valable menant au tombeau et au trésor de Thélarn. Cependant, je ne m'en porte pas garant, pas plus que je ne prône une quête de ce tombeau. Je pense qu'on devrait respecter les souhaits des défunts. Si Thélarn s'est donné tant de mal pour dissimuler son tombeau, alors qu'il reste caché.

Durant son existence dans les Royaumes, Thélarn Marteauleste, fils de Mongoth, s'est bâti une réputation et une fortune plutôt conséquentes. Le fait que son nom ait survécu jusqu'à aujourd'hui est un hommage au talent, à la chance et à la personnalité de cet aventurier nain. Toutefois, toutes ses caractéristiques ne furent pas des qualités totalement admirables. J'ai reconstitué une histoire incomplète de Thélarn, bien qu'il faille garder à l'esprit que les récits sur lesquels je base mon rapport peuvent être, ou ne pas être, vrais. Les bardes et narrateurs qui m'ont raconté ces incidents étaient souvent des gens d'une personnalité discutable.

Le surnom de Thélarn "Marteauleste" lui vient de ses camarades aventuriers qui virent à quelle vitesse il maniait son marteau au combat. Il vint de nombreuses fois secourir ses compagnons d'armes.

Malheureusement, il conserva le surnom de "Marteauleste" pour la vitesse à laquelle il tirait son arme dans le feu d'une dispute. Sa tendance à régler un désaccord par la force des armes devint plus prononcé après qu'il ait acquis Fend-les-Cieux, une hache de guerre dont on dit qu'elle était intelligente. Le surnom "Marteau" resta, même s'il utilisait désormais uniquement une hache. S'il a choisi la hache comme sa seule arme, ou si la hache l'a choisi lui, ne peut pas être démontré de façon concluante.

La hache Fend-les-Cieux pouvait faire tomber un éclair des cieux, qui allait frapper celui qui avait déclenché la colère de son maître, ce qui s'est produit souvent. Un incident dont on m'a parlé eut lieu dans la région qu'on appelle aujourd'hui Scornubel, la Cité des Caravanes.

Queue du serpent
Grande colline au milieu des plaines
Affleurement en tête de lion
Jet de vapeur
X
Au milieu du jour, au milieu de l'été
Suivre l'ombre de l
vapeur pendant une marche de
jusqu'aux ténèbres. Regarder
sommet de la colline, et où
ombre n'e



Un ancien ami de Thélarn dît au nain qu'il pensait que la hache dirigeait sa vie. Il lui dit qu'elle lui dictait où il devait aller, et qui il allait tuer. Pour sa peine, cet ami (dont le nom a été oublié) fût réduit en cendres sous un ciel dégagé. Plus tard, Thélarn justifia l'événement en disant : "J'étais en colère, et la hache a ôté le problème." Beaucoup de gens pensaient que Thélarn n'avait pas toute sa tête, mais personne ne lui répéta à nouveau en face.

L'éclair qui frappa l'infortuné ex-ami de Thélarn mit également le feu à plusieurs bâtiments voisins, déclenchant un grand incendie qui détruisit près d'un tiers des bâtiments de la ville, avant que des mages n'arrivent à contrôler l'incendie. Bien que clairement responsable, Thélarn ne rendit jamais de comptes pour cela. Il quitta la région peu de temps après, et les officiels de la ville furent simplement content qu'il aille causer des problèmes ailleurs.

La cause de la mort de Thélarn demeure toujours un mystère, bien que je ne sois pas la seule personne à avoir cherché une réponse à ce dilemme. Au moins, je n'ai pas personnellement trouvé l'informateur qui a pu me donner une version vérifiable de l'histoire.

La théorie que je propose ici n'est rien de plus qu'une idée plausible, mais Thélarn fut peut-être tué par les morts-vivants qui rôdent si souvent près de la Bataille des Ossements. De toute façon, personne ne m'a soumis de meilleure suggestion.

On sait de source sûre que Thélarn fut enterré par ses compagnons nains quelque part dans la colline. Le tombeau doit être extrêmement bien dissimulé et protégé par des souricières et des pièges cachés. Les rumeurs sur le tombeau ont attiré des voleurs et des pilleurs de tombes, mais jusqu'à aujourd'hui, on n'a rien découvert. Comme le tombeau et les chausse-trapes furent conçus et construits par des nains, les souricières et les pièges mortels sont probablement des astuces naines avec de la terre et des rochers. Fend-les-Cieux, la hache de guerre, est enterrée avec lui, comme les compagnons de Thélarn ne voulurent pas que quelqu'un d'autre avec son tempérament enflammé ne s'empare de l'arme.

Malheureusement, comme c'est souvent le cas avec les histoires de tombeaux cachés, on dit que Thélarn a été enterré avec une énorme quantité d'or et de joyaux. Ceux qui cherchent la fortune et la gloire ne peuvent quasiment pas résister à un leurre aussi fabuleux.

Contenu du tombeau de Thélarn

Le contenu du tombeau est sujet à de nombreuses rumeurs et spéculations. On pense que le tombeau de Thélarn renferme les objets suivants :

- Le squelette et l'armure de Thélarn "Marteauleste", fils de Mongoth.
- Fend-les-Cieux : une hache de guerre magique +3, Int : 13 ; AL : CN ; Capacités primaires : détection des métaux précieux dans une zone de 6 mètres de diamètre, détection des pierres précieuses dans une zone de 6 mètres de diamètre.
- *Sac sans fond.*
- Pièces et gemmes : 41 pièces de platine, 985 pièces d'or, 8 rubis valant chacun 250 po.

Tout comme il y a des trésors à gagner, il y a des pièges et des trappes à éviter. Certains sont connus ; d'autres ne sont imaginés que dans les pires cauchemars :

- Flèches empoisonnées reliées à des plaques sensibles sur le chemin menant à la dernière demeure de Thélarn.
- Deux sections du sol qui se dérobent, donnant droit sur des pieux en pierre, au fond d'une fosse de 4 m 50.

Le mystérieux geyser

Des affleurements de roche volcanique sont souvent visibles dans cette région, avec beaucoup de surfaces plates de roche noire sans une couverture de terre ou de végétation. Une caractéristique peu connue à l'ouest de la colline, parmi les rochers, est un geyser qui ne jaillit qu'une fois par semaine. Ayant été jadis un volcan actif, la colline demeure vive en profondeur. Ma connaissance particulière ne comprend pas grand chose sur les volcans, mais je suis sûr de moi en disant que c'est de la chaleur souterraine qui provoque la vapeur et la pression. Le geyser entre en éruption pour libérer cette puissance.

Une fois, alors que je me trouvais dans la région, j'entendis des cris et des appels venant des environs du geyser, un brouhaha qui avait plus à voir avec des maçons construisant le mur d'un temple. Restant caché, je rampais jusqu'à la crête pour trouver un cercle d'hommes (des mages, sans doute) se tenant autour de l'orifice. Une grande pierre plate flottait près du trou. Ils manœuvrèrent





magiquement la pierre, qui était juste de la taille d'environ deux hommes, directement au-dessus du trou. Puis ils la lâchèrent sur place. Je trouvais ce comportement plus qu'inhabituel, et me demandais quelles étaient leurs intentions en faisant cette expérience.

Je me mis à l'aise en prenant la forme d'un crapaud. Je me faufilai dans une fissure de la roche, et attendis le spectacle. Les hommes, tous vêtus de robes similaires bleu vert, s'entretinrent pendant un moment, puis s'assirent également pour attendre.

Je présume que le geyser entra en éruption au moment habituel, bien que rien n'arrivât à la pierre. Elle ne bougea pas d'un iota.

Les hommes semblaient contents d'eux, et j'étais encore plus perplexe que je ne l'avais été avant. Les hommes ne semblaient pas vouloir partir ; ils ne faisaient rien d'autre que regarder la pierre encore plus intensément. Je décidai de rester là tant que les mages en robes bleues resteraient.

Bien que je me sois préparé à une semaine d'attente, ce ne fut pas aussi long. Il ne se passa qu'une heure avant qu'un sifflement aigu devienne de plus en plus audible, puis de plus en plus fort. Tous les hommes collèrent leurs regards sur la pierre. Elle commença à bouger vers le haut, chevauchant une colonne de vapeur qui sifflait. L'un des hommes applaudit avec ravissement avant que le chef ne le fasse cesser d'un geste rapide. Lorsque la pierre atteignit une certaine hauteur, le mage montra du doigt l'un des hommes, qui avait préparé un sort en silence.

Lorsqu'il remua ses mains, la pierre partit rapidement du jet, à la vitesse d'un aigle.

C'était l'allégresse. Ils sautaient en l'air, et même le chef applaudissait. Je repris ma forme véritable, et traversai les rochers, en direction du groupe joyeux.

“Je n'ai pas pu m'empêcher d'entendre tout ce brouhaha. Puis-je vous aider en quoi que ce soit ? J'ai vu une énorme pierre voler en hauteur, et je me suis demandé si je n'avais pas affaire à un combat de mages.

— Il n'y a nul combat ici ; juste une expérience réussie, répliqua le chef en souriant.

— Je m'appelle Tharnn Vertfrimas, dis-je pour me présenter à tout le groupe. Je passais par là. Je ne veux pas paraître fouineur, mais je suis curieux… Qu'avez-vous accompli ici aujourd'hui ?”

Le sourire du chef s'élargit : “J'ai toujours pensé qu'il devait exister un moyen de concevoir une catapulte sans utiliser de poulies, de leviers et toutes ces autres choses encombrantes et terre à terre. J'ai eu l'idée d'utiliser d'une certaine façon de la vapeur et un sort de *feuille morte* ensemble, mais je n'avais jamais pu trouver une éruption de vapeur concentrée suffisamment forte pour mes travaux. C'est-à-dire, jusqu'à aujourd'hui. Toutes ces heures et ces journées de recherche ont payé : j'ai montré qu'on pouvait le faire ! Attendez qu'ils entendent ça à Valombre !

“Maintenant, il nous faut trouver une façon de créer de la vapeur de la même intensité que celle de ce geyser, et de la rendre portable,” dit le chef.

Il commença à parler avec les autres, et leurs gestes s'emballèrent, décrivant des trucs qui, j'en étais sûr, ne pouvaient fonctionner. J'allais presque lancer une blague sur le fait de créer son propre petit volcan personnel, mais j'ai décidé qu'ils auraient pu la prendre trop au sérieux. Ils auraient pu essayer de construire une telle chose. Je ne voulais pas encourager ces mages à travailler sur leurs sorts expérimentaux quelque part près de moi. Je pense qu'ils ont passé trop de temps à étudier la théorie, et pas assez à envisager les conséquences possibles. C'est peut-être pour ça que je préfère l'étude plus simple des grands espaces, à l'air libre, parmi une mer d'herbe. Cela me semble beaucoup plus réel.








Les géants de la colline

Si vous visitez la Colline des Âmes Perdues, je vous conseille d'éviter les géants des collines qui vivent sur le flanc oriental. Leur campement est une zone exceptionnellement rocailleuse, et ils s'y sont taillé une demeure.

Je les ai parfois observés en me cachant, et je ne les considère pas comme une grande menace pour la plupart des créatures et des gens qui traversent la région. Ces géants vivent leur vie avec un objectif précis, et tout ce qui peut les détourner de cet objectif est considéré comme une irritation inacceptable. N'allez pas tout particulièrement contrarier les géants ; comme je l'ai dit plus haut, je vous conseille de les éviter. Ils pourraient vous considérer comme "gênants", et s'occuper de vous en conséquence.

L'objectif de ces géants, pour autant que j'ai été capable de le discerner, est de combattre un deuxième groupe de géants qui habite au nord, près du lieu de la Bataille des Ossements. Bien entendu, ils ne pensent pas à cela d'une façon simple. Ces deux groupes de géants sont parents, bien que séparés depuis de nombreuses années. Quelque temps après cette séparation, un géant mort-vivant a pris le commandement des géants qui se trouvaient près du lieu de la Bataille des Ossements. Consternés, les géants des collines de la Colline des Âmes Perdues firent le vœu de libérer leurs frères de la tyrannie du mort-vivant (ou de les tuer en essayant de le faire). Jusqu'ici, les affrontements n'ont pas été concluants, mais ceci n'a ralenti aucun camp. Ils continuent de guerroyer avec autant d'énergie que d'habitude.

Chose assez curieuse, j'ai observé que la plupart, sinon toutes les batailles avaient été livrées près de l'emplacement de la Bataille des Ossements. J'ai commencé à me demander si leur chef n'était pas d'une certaine façon lié à cet endroit. Bien que je n'aime pas voyager dans cette région, je crois que je ferais mieux de creuser davantage cette idée.

La prairie

La Colline des Âmes Perdues est entièrement entourée de kilomètres et de kilomètres de prairie. Ceci peut paraître ennuyeux et peu attirant aux néophytes, mais pour moi, la région baptisée Prairie de Pelléor est un paradis druidique. La diversité de la végétation et de la petite faune y est stupéfiante. Cela nécessiterait toute une vie rien que pour classifier les types d'herbes. Toutefois, ce sera la vie de quelqu'un d'autre, pas la mienne. Mes recherches portent sur une étude de la diversité des plantes que l'on trouve dans la région, car je m'intéresse à plus que simplement l'étude des herbes. Ailleurs dans ce rapport, je vous ai joint des détails sur les plantes dont je considère que la connaissance est importante pour les voyageurs et les aventuriers.

On trouve également une faune riche et diverse dans la prairie. Certaines bêtes sont bénignes, tandis que d'autres sont assez dangereuses. Les chiens de prairie, les fourmis, les troupeaux de bisons et de chevaux sauvages sillonnent la région. Un oiseau-roc occasionnel y passe parfois, ajoutant un peu d'exotisme à la diversité.

Le climat

Le climat de la prairie est conforme à ce qu'on pourrait attendre : chaud et sec la plupart du temps, et venteux. Mais il n'est pas uniquement composé de soleil et de chaleur ; nous avons nos orages et nos pluies. Lorsque l'air torride du désert de l'Anauroch, à l'est de la prairie, rencontre l'air moite de la Haute Lande et du Marais de Chélimbre à l'ouest et au nord, il en résulte d'impressionnants fronts orageux. Voir les éclairs s'abattre sans cesse des nuages jusqu'à la terre donne à réfléchir. C'est comme si le ciel attaquait la terre avec des éclairs. Une telle fureur m'amène parfois à me demander quel dieu est agacé. Généralement, je me convaincs que la démonstration est un phénomène complètement naturel… la plupart du temps.

Les tempêtes spectaculaires peuvent apporter dévastation ou renouveau à la prairie ; souvent les deux. Les orages peuvent donner de l'eau permettant à une terre souvent desséchée de se nourrir. Mais les éclairs peuvent aussi déclencher des tempêtes de feu incontrôlables lorsque les nuages ne donnent que des pluies intermittentes, voire aucune pluie.

En de rares occasions, nous autres druides avons tenté d'influencer le climat afin d'amener suffisamment de pluie pour nourrir la prairie, lors de quelques étés exceptionnellement secs. Bien que la flore ait pu survivre précisément à une sécheresse prolongée, le danger d'un feu global est trop grand pour être ignoré. Des feux périodiques gardent la prairie en bonne santé, mais la sécheresse extrême représentait un tel danger que nous n'avons osé prendre des risques. La seule répercussion de







notre intervention semble avoir été que quelques hivers ont duré plus longtemps qu'à l'accoutumée, mais même cela aurait pu avoir une explication plus naturelle.

Les saisons

Les hivers de la Prairie de Pelléor sont doux, avec seulement quelques semaines de neige par an. L'hiver dure de Nuiteuse (décembre) à Alturiak (février). Il est rare de trouver de la neige encore au sol après le début de Ches (mars), à part quelques coins gelés parce que dans une zone d'ombre permanente.

Le printemps apporte les vents chauds de l'Anauroch, réchauffant le sol et l'air jusqu'en Mirtil (mai). La saison du printemps et de la renaissance est époustouflante. Sur des kilomètres de prairie, le sol apparemment mort, couvert depuis longtemps des tiges fanées qui ont poussé l'année précédente, revient à la vie avec des teintes chatoyantes, vertes et halées.

L'été, de Kythorn (juin) jusqu'à Éléasias (août), amène avec lui la chaleur, et la plus grande menace : le feu. C'est également la saison où la plupart des fleurs éclosent, créant des étendues multicolores parmi les collines onduleuses.

La période d'Éleinte (septembre), que l'on appelle le Mois Évanescent, jusqu'à Uktar (novembre), le Pourrissant, marque le retour de la saison froide courte. Un climat plus doux, ainsi qu'une dernière floraison tardive, donnent à cette saison automnale ses grands moments.

Moyennes climatiques de la Prairie de Pelléor

Température (printemps)	22° C
Température (été)	28° C
Température (automne)	18° C
Température (hiver)	4° C
Température la plus basse (annuelle)	-9° C
Température la plus haute (annuelle)	39° C
Précipitations annuelles	800 mm

Comme je l'ai dit, la colline se trouve entourée de plaines verdoyantes, et bordée sur un côté par l'emplacement de la Bataille des Ossements. Je me concentrerai sur les zones éloignées du lieu de la Bataille des Ossements, car je préfère me tenir à distance respectueuse de ce district. Après tout, j'ai peu de protections contre les morts-vivants qui errent dans cet endroit maudit.

Des mers de grandes herbes oscillent sous la brume venteuse des plaines. Dans un rayon de plusieurs kilomètres, des troupeaux de bisons sauvages rôdent, parcourant parfois les grands espaces dans un bruit de tonnerre. J'ai vu trop souvent les hommes d'une caravane effrayer un troupeau de bisons ; certains de façon accidentelle, d'autres simplement pour le sport. J'ai des mots rudes pour tous ces gens, et je m'occupe d'eux de façon juste. Rares sont les maîtres de caravanes qui jouent deux fois avec les animaux pour le “plaisir”.

Laissez-moi vous donner cet exemple. Un jour, j'étais, pour mon étude, à la recherche d'une plante particulière, connue sous le nom d'herbe de Kaitlin. On confond souvent cette plante avec une herbe appelée souffle de dragon, bien que celle-ci soit vénéneuse, et que l'herbe de Kaitlin donne un baume magnifique contre les brûlures dues au soleil. En escaladant une crête, je vis une caravane qui traversait la plaine en suivant la piste centrale.

Les gardes costauds avaient cette rougeur de peau qui vous fait mal rien qu'en la regardant, et qui les désignait comme nouveaux venus sous les rayons impitoyables de la saison du Zénith. Je décidai de les suivre, juste au cas où ces balourds tombent malades. Ils étaient si stupides qu'ils ne s'étaient pas couvert la tête par une telle chaleur. De plus, je pensai qu'ils étaient du genre à voyager vers le nord (vers Pont-de-l'Ouest, découvris-je par la suite), comme lors d'une sortie négligente sur une terre dont ils pensaient, peut-être, pouvoir abuser librement.

Une journée se déroula sans incident majeur, et je décidai d'arrêter ma surveillance, afin de pouvoir continuer à chercher l'herbe de Kaitlin. Je m'étais éloigné de la caravane lorsque je sentis un grondement familier sous mes pieds : le tremblement profond et résonnant d'un troupeau de bisons qui galopent, à quelques collines de là.

Je me métamorphosai (une capacité vraiment merveilleuse) en faucon, de façon à voler haut dans le ciel, pour pouvoir évaluer le danger pour la caravane. Jusqu'ici, aucun des voyageurs ne semblait avoir entendu le grondement que j'avais senti. Il n'y avait nul doute, il était noyé sous les bruits des roues de leurs propres chariots. Lorsque je tournoyai en direction des bisons, je décidai que la situation était peu dangereuse pour la caravane. Le troupeau avait ralenti, et quelle que soit la raison de leur course, elle était loin derrière. Ils devinrent plus calmes ; quelques uns commencèrent même à s'arrêter et à brouter.

Je filai au-dessus de la caravane pour une dernière vérification avant de rentrer. À ma grande horreur, je me rendis compte que les hommes avaient dû voir le panache de poussière soulevé par le troupeau. Les gardes étaient maintenant en train de chevaucher vers le troupeau, arbalètes et lances à la main.






Qu'il n'y ait pas de malentendus. Je ne vois rien de mal au fait de tuer des animaux pour se nourrir ou survivre. Mais pour le sport, pour l'excitation ? Ceci fait bouillir mon sang. Pire encore, en laissant les hommes et les femmes de la caravane sans défenses, ces "gardes" barbares risquaient de mettre en péril les gens qu'ils étaient précisément censés protéger ! Même en sachant que la prairie était vide, je savais que le troupeau de bisons en soi pouvait poser un grand danger si la malchance s'en mêlait.

Je hurlai ma colère, et plongeait, raide comme une flèche, sur le chef des cavaliers. Trop tard. La volée de projectiles fut lâchée avant que je puisse y faire quoi que ce soit.

Étonnamment, celui qui lança la lance rata sa cible. Ceci m'en dit gros sur la qualité des gens que cette caravane avait engagés : si on ne peut pas toucher un bison qui marche, qu'est-ce qu'on peut toucher ? Toutefois, tous les carreaux d'arbalète s'enfoncèrent bruyamment dans les flancs de quelques bisons mâles. Avec des grognements graves, trois bisons blessés se mirent à galoper, et la panique pris tout le reste du troupeau, comme le vent qui souffle dans l'herbe.

La chance n'était pas complètement contre les voyageurs : le troupeau s'enfuit en désordre, s'éloignant de la caravane. S'il en avait été autrement, rien n'aurait pu sauver ces gens d'une mort certaine.

Les hommes qui riaient un peu plus tôt, regardèrent leurs cibles partir au loin. La mine sinistre, ils trottèrent lentement vers la caravane.

Je n'en avais cependant pas fini. Imaginez leur surprise le lendemain matin, lorsqu'ils se réveillèrent et ne trouvèrent aucun carreau, pas un câble d'arbalète, et tous leurs vêtements sans un seul bouton. Les dents d'un furet ne sont-elles pas remarquablement puissantes, silencieuses et aiguisées ? Désormais véritablement sans défense, la caravane rebroussa chemin, et j'espère que ces gardes seront plus sages quand ils reviendront.

Ma formation dans la Prairie

Il y a plusieurs années, lorsque j'étais nouveau ici, le Druide Hiérophante Phészeltan m'assigna un guide pour découvrir la Colline des Âmes Perdues. Ce guide était un wemic du nom de Mrowl et, au bout d'un certain temps, il m'apprit beaucoup sur la prairie, ses saisons, ses cycles, sa faune et sa flore.

Les wemics sont une race étonnante, dont la partie inférieure du corps ressemble à celle d'un lion, avec un torse humanoïde. Ils ressemblent beaucoup à des centaures léonins. Mrowl mesurait environ 2 m 70 de long, et 1 m 95 de haut ; une taille moyenne pour un wemic. Il fallut m'habituer à avoir cette énorme créature à mes côtés chaque jour, mais je suis sûr qu'il en fut de même pour lui.

Nous fûmes des partenaires crispés pendant des semaines, Mrowl ne me donnant des renseignements que quasiment à contrecœur. Je devais poser de nombreuses questions pour n'obtenir qu'un fragment d'information. Plus tard, j'ai appris que Phészeltan avait plus ou moins forcé Mrowl à être mon maître, et le wemic n'avait pas trop apprécié cela. Par conséquent, il ne se souciait pas trop de moi non plus.

Puis, lors d'une journée banale, nous partîmes en expédition pour étudier les bisons. Sans crier garde, un nuage sombre cacha le soleil… seulement, ce n'était pas un nuage. Un énorme oiseau rouge plongeait, nous éclipsant de son ombre : un roc. Il faisait la taille d'une grange, une grande grange, et cela sans prendre en compte son envergure.

Je criai à Mrowl de se mettre à couvert, de se plaquer au sol, de partir. Je bondis vers le ciel, me métamorphosant en l'oiseau le plus grand qu'il m'était possible : un aigle.

Volant droit sur le visage du roc, mes serres s'enfoncèrent dans la chair du gigantesque oiseau, ne manquant les yeux que de quelques centimètres. Ayant fermement détourné l'attention que portait l'oiseau à mon compagnon sur moi-même, je fis la seule chose à laquelle je pus penser. Je m'envolai aussi vite que possible, comptant sur mon agilité pour empêcher le plus gros oiseau de m'attraper. Mais je ne pouvais pas fuir éternellement. Je cherchai frénétiquement une échappatoire à cette situation mortelle. Puis, je la trouvai, au loin : un troupeau de bison !

Je continuai d'esquiver le roc jusqu'à ce que je prenne assez d'avance pour plonger rapidement en ligne droite sur le troupeau. Et encore, ce fut limite. Juste au moment où j'ai cru que le roc allait me dépasser, je repliai mes ailes et piquai vers le sol.

Sa contrariété (moi) étant hors de son champ de vision, le roc chercha quelque chose d'autre qui subirait le gros de son irritation. Avec toute la viande qui broutait dans les plaines, au-dessous, et qu'il pouvait manger, il se rassasia en se gorgeant de chair de bison. C'était justement ce que j'avais espéré.







Je ne restai pas pour regarder, mais m'envolai à nouveau vers Mrowl. Il ne parla jamais de cette rencontre, mais il est devenu un ami proche depuis ce jour. Il n'y a rien de plus fort que le lien entre deux personnes après une situation de vie ou de mort. J'ai appris beaucoup sous la tutelle de Mrowl, et beaucoup de ce que j'écris ici me vient de lui.

Nous n'avons jamais découvert d'où le roc était venu ce jour, et depuis, je n'ai pas eu le temps de me mettre à sa recherche. On l'aperçoit parfois, mais il n'a rien commis de terrible. Je sais qu'il ne peut pas être niché sur la Colline des Âmes Perdues, il faut donc qu'il vienne soit des Montagnes du Couchant, soit des Collines des Grismanteaux. Peut-être que quelqu'un pourra trouver son nid là-bas.

Après être devenu l'ami de Mrowl, j'ai eu l'honneur de passer du temps en sa compagnie et celle de son peuple. J'ai même été nommé membre honoraire de sa "troupe", ce que les wemics donne comme nom à leurs petits groupes de familles. Plusieurs troupes deviennent une tribu, et plusieurs tribus deviennent ensemble une nation. Actuellement, la tribu de Mrowl n'a cependant aucune affiliation plus grande.

Les wemics sont une race noble mais simple, capable de fabriquer des objets et d'utiliser le feu. Chose plus importante, ils ont soif de savoir, et ils m'ont paru désireux de passer du temps à maîtriser leurs nouvelles compétences. J'ai passé de nombreux cycles lunaires parmi les tribus wemics, leur transmettant ma connaissance de la civilisation (aussi limitée soit-elle), ainsi que celles des autres compétences qui sont miennes. Ils ont fait des progrès remarquables dans la sophistication de leur technologie depuis que je leur ai rendu visite pour la première fois, il y a plusieurs années.

La tribu de Mrowl, qu'on appelle Rambrowl en commun, est une société individualiste qui se trouve dans les plaines. Chaque troupe possède son propre terrain de chasse et d'agriculture, bien qu'elle se serve peu du second. Les wemics ne cultivent le sol que pour obtenir des produits de base, comptant sur l'écosystème des plaines pour se sustenter. Ils considèrent le bison comme un animal sacré, mais ils le chassent quand même pour se nourrir. Chaque bison tué peut donner assez pour qu'une famille wemic mange bien.

Je rends encore visite à Mrowl, de temps en temps. Sa troupe vit sur la frontière nord de la Prairie de Pelléor, près du Marais de Chélimbre. Je pense à lui et à sa famille, de temps à autre, et je me demande comment ils vont. Le marais est plein d'hommes-lézards et d'autres créatures qui n'aiment pas les wemics. Puis je me rends compte que je me fais du souci pour une personne de 2 m 70 de long, qui a la puissance d'un lion. Je sais qu'il peut prendre soin de lui.

Actuellement, la troupe de Mrowl n'est composée que de sa propre famille : sa compagne, et trois petits (une femelle et deux mâles). Lorsqu'ils deviennent adultes, les enfants quittent leur demeure pour délimiter leur propre territoire. Parfois, lorsque le chef d'une tribu meurt jeune, le mâle le plus âgé reprend le commandement, mais c'est rare. Les wemics ont peu d'ennemis naturels, et ceux qui menacent ce peuple doivent affronter des défenses étonnamment innovatrices conçues par ces gens apparemment primitifs.

Cette histoire est quelques fois relatée lors de réunions tribales, généralement par l'homme-médecine. Je vais tenter de la retranscrire aussi précisément que possible.

"Il y a de nombreux cycles lunaires, un reptile vert ailé avait tué un groupe de chasseurs de la tribu Growrth. Les frères et sœurs des Growrth cherchèrent la créature monstrueuse, trouvèrent un adversaire puissant, et se battirent contre lui. Tous moururent des suites de leurs blessures. Mais, en retour, les chasseurs blessèrent l'énorme bête dans l'un de ses yeux fendus. Faisant vœu de se venger dans un mugissement, la créature jura de parcourir les plaines jusqu'à ce qu'elle détruise les familles de ceux qui avaient osé la blesser.

"Une âme brave nommée Mra'ak réussit à revenir dans sa troupe, bien que mortellement empoisonné par le souffle infect de la créature. Avant de mourir, il les avertit du danger imminent ; un danger qui avait déjà emporté deux familles de guerriers. Les troupes survivantes se rassemblèrent rapidement et, ainsi unies, conçurent un plan pour tromper leur némésis."

À cet instant, le narrateur laisse la place à des wemics en costumes, qui jouent les scènes précédentes. Le wemic le plus gros a l'honneur d'interpréter le dragon vert, avec de larges ailes de tissu vert, décorées de quelques authentiques écailles de dragon. Puis l'histoire continue.

"La bête était enragée. Elle volait au bord de l'épuisement pour tenter de trouver les wemics, leurs petits, leurs familles, avant que l'un d'entre eux n'ait une chance de s'échapper.

"Puis elle trouva la tribu Growrth et ses alliés. Le dragon rugit sa colère, et fondit sur les gens, un sourire perverti se dessinant sur son visage. ' Maintenant vous allez payer pour mes souffrances ! rugit-il. Mourez !' "Sur ces mots, le dragon lâcha son infect souffle empoisonné.





"Se tenant du côté de l'œil blessé du dragon, l'homme-médecine lança le sort qu'il avait préparé pour contrer son attaque, un sort d'*obscurcissement*. Un brouillard dense recouvrit la zone, et les wemics coururent se cacher. Certains des wemics ne purent pas y arriver à cause du brouillard, et ils tombèrent donc au sol, comme s'ils avaient été tués. Satisfait par la destruction qu'il avait causée, le dragon prit un wemic dans chaque griffe et s'envola, pour ne jamais revenir."

Là encore, le narrateur marque une pause tandis que toute la tribu laisse échapper une plainte semblable à un grognement, en hommage aux frères et aux sœurs qui moururent ce jour. La tribu pense que leur sacrifice la protège désormais, et a permis aux wemics de survivre et de devenir forts.

Les wemics savaient qu'ils ne pouvaient pas sauver tout le monde. Au lieu de cela, ils choisirent de sacrifier quelques vies pour étancher la soif de vengeance du dragon, tout en sauvant autant de monde que possible. La majorité de la tribu s'était cachée dans un endroit boisé, à quelques kilomètres du village. Le sort d'*obscurcissement* de l'homme-médecine avait été choisi comme la meilleure façon de faire croire à la créature que toutes ses cibles étaient mortes. Même comme cela, dix wemics périrent sous le souffle mortel du dragon, et deux autres moururent dans ses griffes.

Je crois que ce plan n'aurait pas fonctionné si le dragon n'avait pas été aussi enragé lorsqu'il trouva la tribu des wemics, mais je n'ai jamais ressenti le besoin de le faire savoir à mes amis. Ce qu'ils accomplirent ce jour fut spectaculaire à tous points de vue.

Les wemics possèdent une capacité de réflexion merveilleuse, et ils résolvent les problèmes de façon ingénieuse. Cette histoire fut l'un des facteurs motivants qui me fit enseigner à ces gens des choses qu'ils ne pouvaient pas apprendre autrement.

Les habitants de la Prairie

La vision de la nature la plus magnifique que j'ai jamais eue me vint lorsque j'escaladai une petite colline, et tombai sur le plus grand troupeau de bisons que j'avais jamais vu. Il était époustouflant de voir l'étendue de terre sur laquelle les bêtes innombrables vagabondaient lentement et paresseusement, à la recherche de nourriture. Je restai cloué sur place lorsque, sans raison apparente, le troupeau commença à galoper... droit dans ma direction.

Une réflexion rapide me sauva. Utilisant un sort de *marche aérienne* pour me mettre hors d'un chemin périlleux, je pus vraiment goûter le fracas qui se déchaînait sous moi. En vérité, pour des créatures non magiques, ces bêtes sont terribles. Mrowl m'a appris à respecter et admirer les bisons, mais à faire cela d'une distance raisonnable, à moins qu'une grande échappatoire ne soit aisément disponible. Sans sa sagacité, je ne serais pas ici pour écrire ces mots.

Les bisons mesurent jusqu'à 1 m 80 au garrot, et peuvent atteindre jusqu'à 3 m 60 du nez à la queue. Ils sont puissamment bâtis, avec de larges têtes massives, des cous courts et épais, des épaules hautes et voûtées, un petit arrière-train, et des pattes courtes. Le mâle et la femelle ont tout deux des cornes pointues et recourbées, ainsi qu'une queue courte et en pompon.

Les cornes d'un bison sont courtes et épaisses à la base, se finissant rapidement en une pointe acérée. Ces cornes décrivent un cercle vers l'extérieur, puis se redressent de chaque côté de la tête. Elles sont creuses et, d'après ce que j'ai vu, permanentes. Elles font d'excellentes coupes pour boire.

Les bisons utilisent leur tête comme bélier, très souvent les uns contre les autres, durant la saison des amours. Leur puissance est incroyable. J'ai vu un mâle abattre un arbre de 15 centimètres de diamètre sans signe extérieur montrant qu'il avait rencontré une quelconque résistance. Je ne veux pas penser à ce que ce coup aurait fait à une personne sans protection, ni même à une en armure.

La tête, le cou et les épaules d'un bison sont recouverts d'un épais manteau de fourrure sombre et longue. Un mâle adulte possède également une longue barbe noire, qui touche presque le sol. Le reste du corps est couvert de poils plus courts, faisant paraître que la force du bison est concentrée dans la moitié antérieure de son corps.

Cette apparence est trompeuse. L'une des choses les plus trompeuses au sujet du bison est son apparente maladresse et lenteur. Ces bêtes avancent généralement lentement, broutant ou simplement marchant, d'un endroit à un autre. Elles donnent l'impression qu'elles ne pourraient pas se déplacer plus rapidement si elles essayaient. Pourtant, le bison est l'un des mammifères terrestres les plus rapides des environs, et il possède une endurance exceptionnelle. Les pattes antérieures sont puissamment musclées et capables de propulser l'énorme bête à une vitesse incroyable au-dessus du sol. J'ai été dépassé par ces animaux incroyables alors que j'étais sur un cheval.







Les sens de l'ouïe et de l'odorat sont très aiguisés chez un bison. Je me déplace calmement, et pourtant, parfois, j'ai rampé jusqu'à une crête, uniquement pour en atteindre le sommet et voir tous les yeux du troupeau tournés vers moi. Comme s'ils disaient : "Et maintenant, qu'est-ce que tu veux ?"

Je dois être suffisamment clair : les bisons sont totalement imprévisibles. Il se peut qu'un troupeau se fasse dorer au soleil, apparemment très détendu. L'instant suivant, ils partent à la débandade sans aucune provocation identifiable ! Ne faites jamais confiance aux bisons. Lorsque vous regardez un troupeau de bisons en train de brouter, il se peut que vous trouviez difficile à croire qu'il peut s'agir d'animaux féroces, mais écoutez cette histoire.

Alors que Mrowl m'enseignait encore sur les animaux de la prairie, je décidai de tester l'une de ses théories sur le bison qui n'était pas aussi docile qu'il n'y paraissait. Je pris un sac de fruits et partis où j'avais récemment trouvé un petit troupeau quelque peu isolé. Je n'étais pas complètement fou ; il y avait un bosquet d'arbre à proximité. Et c'est une bonne chose que je pris cette précaution !

Précautionneusement et lentement, je m'approchai d'un des mâles qui se tenait un peu à l'écart de ses compagnons. Je fis délibérément attention à ne pas faire sursauter la bête. Lorsque j'arrivai à deux mètres de lui, je lui offris un fruit dans ma main ouverte.

Le bison renifla l'air et se rapprocha lentement de moi. Presque calmement, il prit la nourriture dans ma paume, et émit ce que je pris pour un grognement de plaisir. Nous répétâmes ces gestes quatre fois, lorsque courageusement (c'est ce que je croyais) je caressai le côté de sa tête. Il me laissa faire tout en prenant un autre fruit dans ma main.

Lorsque je fus à court de fruits, le bison semblait rassasié. Je commençai lentement à faire marche arrière pour partir. Toute mon attention étant portée sur le mâle, je marchai sur une brindille. Le craquement sonore fit perdre son calme au bison, et il me chargea en grognant.

Je ne sais pas pourquoi je ne me suis pas métamorphosé. Au lieu de cela, je courus dans le bosquet, et grimpai à un arbre assez gros pour que le bison n'ait pu l'abattre, bien qu'il essaya durant cinq bonnes minutes. Même ainsi, il me fit presque tomber des branches. M'accrochant avec un bras, fouillant pour trouver mon gui, je promis d'écouter Mrowl la prochaine fois. Depuis, j'ai respecté ce vœu, et grand bien m'en a fait.

Les wemics chassent le bison, comme je l'ai écrit ci-dessus, et les voyageurs ordinaires semblent penser que ces bêtes sont également un supplément goûteux à leur régime alimentaire. Toutefois, les tribus gobelines n'attaqueront un troupeau que pour les têtes, les crânes leur servant d'ornements sur leurs heaumes et leurs boucliers. Assez souvent, ils laissent la viande pourrir. Les orques et autres créatures de ce type sont dégoûtants.

Un autre membre de la communauté animale que vous verrez partout est le bien nommé *chien de prairie*, bien qu'il ne s'agisse pas d'un chien. Ce rongeur creuse des terriers dans le sol, qui peuvent être une énorme nuisance, car les "villes" des chiens de prairie couvrent des hectares et des hectares. Leurs trous mettent en danger tout ce qui est gros et marche. Pour les humanoïdes, un pas accidentel dans un trou caché par de l'herbe peut entraîner une entorse à la cheville. Cependant, une patte cassée estropiera un cheval ou un bœuf, et l'animal mourra de faim.

Il y a quelques reptiles dangereux qui établissent leurs demeures sous la couverture verdoyante de la prairie. Je sais de source sûre que deux espèces de serpents inhabituelles vivent dans la région, mais il y en a une autre qu'il faut encore que je voie de mes propres yeux. Plutôt que d'inclure cette créature dans la section des rumeurs et spéculations, j'inclus ici les détails que j'ai entendus de gens que je considère honorables.

Le *serpent brin mort* ressemble justement à ce que son nom indique : un brin d'herbe mort de 60 centimètres de long. Toutefois, lorsqu'une proie animale potentielle se trouve à distance d'attaque, ce brin d'herbe mort revient à la vie, mordant de ses crochets venimeux. Son poison suffit à tuer un lapin, mais pas une créature humanoïde. Oh ! Vous serez malade, avec des hauts le cœur et de la fièvre pendant quelques jours, si vous avez le malheur d'être mordu, mais il n'y a jamais eu de décès suite à une morsure de serpent brin mort.

L'autre serpent venimeux indigène à la prairie est le serpent "fin" ou roseau. Mesurant de 60 à 120 centimètres de long, ce serpent n'est pas plus épais qu'une petite tige de fleur. Ce reptile passe la plupart de la journée sous l'épais tapis d'herbe, chassant la nuit. Le poison de ce serpent est assez fort pour tuer un humain. La plupart des décès se sont produits quand les victimes dormaient ; elles étaient mordues avant d'avoir pu se rendre compte du danger.

Mon sujet final est le *serpent géant*. Bien que je n'en aie jamais vu moi-même, suffisamment de gens jurent qu'il existe pour que je me sente forcé d'en discuter ici.

On m'a dit que le serpent géant mesurait entre 6 et 9 mètres de long, avec un diamètre de 30 ou 60 centimètres au point le plus épais. Il paraît qu'il avale des gens en entier, qu'il est rayé de vert et de marron, et qu'il vit sous






terre la plupart du temps. Je suis sceptique quant à son existence, mais j'ai vu des créatures plus fantastiques que celle-ci. Pourquoi pas un grand serpent carnivore ?

Serpent brin mort : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 2 +1 ; #AT 1 ; Dég 1 ; TAC0 19 ; AS Poison ; TA Petite ; NM Moyen ; PX 175.
Serpent roseau : Int Animale ; AL N ; CA 5 ; VD 15 ; DV 2 +1 ; #AT 1 ; Dég 1 ; TAC0 19 ; AS Poison ; TA Petite ; NM Moyen ; PX 175.
Serpent géant : Int Animale ; AL N ; CA 5 ; VD 9 ; DV 4 +2 ; #AT 1 ; Dég 1-6 ; TAC0 17 ; AS Pétrification ; TA Grande ; NM Stable ; PX 2000.

Les morsures de serpents sont un danger qui n'est que trop commun pour les voyageurs et aventuriers qui traversent la prairie. Si jamais vous étiez mordu (même si vous n'êtes pas sûr que le serpent est venimeux), vous devez savoir que la nature a un antidote.

J'ai observé que les bisons cherchent constamment une certaine herbe après avoir été mordus par un serpent. Cette plante ressemble à un trêfle, sauf que ses feuilles ont plus la forme du carreau dans les cartes à jouer. Je l'ai baptisée le "soin de carreau", car je ne lui connais aucun autre nom. Son goût me rappelle celui de l'origan amer. Si vous n'avez pas de meilleures options pour traiter les dangers potentiels d'une morsure de serpent, mâchez et avalez beaucoup de soin de carreau. Cela vous aidera à soulager le malaise des morsures même mineures, et pourra vous sauver la vie contre celles qui sont mortelles.

L'herbe est plus puissante si on la mange aussitôt après l'avoir cueillie, mais elle est toujours efficace lorsqu'elle est séchée. Si vous tombez sur un bouquet de soin de carreau, mettez-en dans un petit sac, séchez-le soigneusement pour l'empêcher de moisir, puis emmenez-le avec vous quand vous voyagez.

Tableau des serpents mortels

Durée de déclenchement	*Conséquences d'un jet de sauvegarde raté*
Serpent brin mort	
2d4 rounds	La victime ressent une grande douleur dans tout son corps pendant 2d4 rounds. Elle s'écroule, pliée en deux de douleur, et ne peut rien entreprendre délibérément jusqu'à ce que son état se soit amélioré.
Serpent roseau ou fin	
2d3 +1 rounds	La victime sent qu'une légère piqûre la prend au niveau de la morsure, puis une douleur aiguë s'étend à partir de cet endroit. Finalement, tout le corps est pris d'une douleur atroce, et la victime meurt. Un sort de neutralisation du poison ou une potion guérira les effets de ce poison.
Serpent géant	
2d4 rounds	Si le serpent obtient 18 ou + en attaquant, il entourera sa victime jusqu'à ce que celle-ci puisse réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification (au sens d'"incapable de bouger"). Si elle est capturée, il y a 90% de chance que ses bras soient coincés, empêchant les actions les plus simples. La mort survient par l'étouffement (2d6 points de dégâts infligés chaque round à la victime).

Le Grand Bison Blanc

Il y a des histoires sur un Grand Bison Blanc, chef de tous les troupeaux de bisons qui parcourent la prairie. J'hésite à raconter mon propre récit à ce sujet, de crainte que vous ne me croyiez fou. Pourtant, dans cette terre de merveilles, qui peut dire ce qui se passe, ou s'est passé "réellement".

Je m'étais finalement décidé à consacrer le reste de mes jours à cette région des Royaumes. Une semaine plus tard, je fis une rencontre, ou j'eus une vision ; je ne suis toujours pas sûr. Alors que je dressais mon campement pour la soirée, un étrange mouvement à ma gauche me fit me tourner dans cette direction. Je dis "étrange" car cela paraissait être un truc de vision périphérique : vous regardez autour rapidement, juste pour voir qu'il n'y a rien.

M'attendant à ne rien voir je me tournai, et le Grand Bison Blanc se matérialisa devant moi. La bête devait mesurer trois mètres au garrot, avec des cornes de 1 m 80 de long. Pas des cornes de bison classiques, remarquez ; celles-ci sortaient du crâne, droites, dans des directions opposées. Sa barbe était assez longue pour toucher le sol, et pourtant elle ne touchait pas la terre. La créature





m'observa de ses yeux sombres et sages, des pieds à la tête, et, je crois, également à l'intérieur.

Ma première réaction fut de lancer un sort défensif. Mais en croisant le regard brun sombre, je ne pus faire le moindre geste. Au bout d'un moment (qui m'a paru durer une éternité), le Bison Blanc hocha la tête d'une façon presque imperceptible. Je sentis un mouvement sur ma droite et, par réflexe, je regardai rapidement dans cette direction. Quand je réalisai ce que j'avais fait, je ramenai rapidement ma tête où le Bison se tenait ; je ne vis que les étoiles.

Je ne sais pas si le Bison Blanc était un rêve ou non. Quoique depuis ce jour, je ressens l'obligation de prendre soin de ces terres du mieux de mes possibilités. C'est ce que j'ai fait.

Jadis, j'ai demandé à Mrowl s'il avait jamais eu une vision comme la mienne, mais il répondit que non, il n'en avait jamais eu. Puis il a commencé à parler des voies du destin, et j'ai rapidement changé de sujet.

Grand bison blanc : Int Élevée ; AL NB ; CA 2 ; VD 12 ; DV 11 ; #AT 1 ; Dég 4-24 ; TAC0 10 ; AS Terreur ; TA G ; NM Élite ; PX 3.000.

Les humains de la Prairie

La vie dans la prairie est rude, car de nombreuses choses essentielles sont dures à obtenir : les plus importantes étant une source d'eau pure, et une protection contre les éléments. Cependant, quelques humains survivent, vivant principalement dans les régions septentrionales et occidentales, près des sources d'eau. Les colonies humaines se font rares et lointaines à mesure que l'on se rend à l'est, vers le désert.

La plupart des gens s'installent dans des habitations abritant une famille. Lorsque les ressources le permettent, un certain nombre de familles peut se rassembler et s'aider mutuellement à survivre. Vu toute la place qu'il reste dans les Royaumes pour s'installer, il faut qu'une personne veuille vraiment vivre ici, étant donné toutes les épreuves qui s'y déroulent. Il faut être une personne spéciale, une avec laquelle je me sens manifestement des liens de parenté. Cet endroit est mon milieu, ma vie, ma contrée.

Les colons nouveaux venus vivent sous des tentes, et certains continuent à les préférer comme demeure. D'autres essaient d'établir une résidence permanente. Ils construisent des structures en bois là où l'on peut trouver du bois, et en torchis lorsque ce n'est pas possible. Quelle






que soit l'habitation, les gens pensent qu'ils ont construit une demeure capable d'endurer les conditions exigeantes de la vie dans les plaines.

La végétation de la Prairie

Les gens pensent souvent que la prairie est une étendue d'herbe infinie. En fait, il s'agit d'une véritable corne d'abondance de végétation. Arbres, herbes, arbustes et mousses : la prairie comprend tout cela.

L'un des secrets bien gardés de la prairie est la *gourde de bison*, une plante qui pousse sur de grandes étendues de terrain, avec des coulants d'environ 3 m 60 de long. Elle donne de grandes fleurs jaunes en forme de trompette, qui à leur tour produisent un fruit qui renferme une chair filandreuse et de nombreux pépins.

Les pépins contiennent une huile volatile que nous avons du mal à sentir, mais qui repousse efficacement la plupart des insectes volants. Chaque automne, je me prépare avec ces pépins des bandeaux pour les bras, ainsi qu'un collier, et je les mets de côté pour le printemps suivant, où les insectes commencent à se multiplier. Mes joyaux de pépins me protègent très bien. Si vous ne savez pas à quel point il est important de repousser les insectes, votre première visite dans la prairie vous l'apprendra.

Rappelez-vous que cette panacée protège contre les sales petits insectes, mais ne fait pas grand chose contre un essaim dangereux, ni un quelconque insecte géant. Il ne sert à rien de vous recouvrir de ces pépins, pas plus que vous ne devez croire que vous êtes immunisé à la piqûre d'une guêpe géante.

On trouve la *razherbe* en carrés, dans toute la Prairie de Pelléor. Quant à ses effets, je parie que vous pouvez les deviner. Les brins de razherbe sont fins et robustes, et ils peuvent couper comme la plus pure lame d'acier qui existe. Les brins de razherbe sont légèrement plus argentés que verts, mais sinon, ils ressemblent beaucoup à de l'herbe ordinaire. Ce qui est pire pour les voyageurs, c'est que l'on trouve généralement ces plantes près d'une autre plante mortelle.

La *geôle calmar* tire avantage à prendre racine près d'une touffe de razherbe, car la viande est sa source de nourriture majeure, n'importe quelle sorte sur laquelle elle peut poser ses feuilles. Et quelles feuilles étranges ! Ces feuilles plates, large de 30 centimètres, et quasi tentaculaires, poussent sous le reste de la végétation de la région, et chaque feuille peut mesurer entre 3 et 4 m 50 de long. Tandis que les racines absorbent des petites quantités d'éléments nutritifs sous la terre, c'est le sang qui fait réagir la geôle calmar si dangereusement.

Lorsque du sang goutte sur une feuille de geôle calmar, il fut probablement versé par un brin de razherbe. Toutes les feuilles de la geôle calmar jaillissent du sol, formant une “cellule” temporaire faite de feuilles dures comme du fer. Les créatures rapides qui peuvent voler peuvent sortir par le haut de la “cellule”, comme cela prend environ deux minutes à l'extrémité supérieure pour se fermer complètement. Les captifs malchanceux étouffent tandis que les feuilles se rapprochent lentement, jusqu'à ce que la victime meure, pourrisse, et finisse par être digérée.

J'ai vu une geôle calmar capturer un bison adolescent, et le garder malgré les ruades les plus énergiques de l'animal. Si vous pensez être assez fort pour déchirer cette plante une fois coincé dedans… réfléchissez-y à deux fois.

Si une personne ne sort pas par le haut de la “cellule”, il reste peu d'espoir de la libérer. Les feuilles sont aussi robustes que du fer, et ne sont susceptibles qu'au feu. Bien sûr, utiliser du feu risque de tuer la personne prisonnière. Néanmoins, c'est une mort peut-être moins épouvantable que d'être transformé en nourriture liquéfiée pour plante.

Le seul avertissement que vous pouvez avoir est si vous écoutez le bruit que fait le vent en soufflant dans l'herbe. L'herbe ordinaire bruit faiblement. Si vous entendez une plainte grave, c'est que le vent souffle dans un carré de razherbe. Cherchez un carré avec des brins légèrement argentés, puis tenez-vous en à l'écart.

Les plantes connues sous le nom de *globaigues* ont sauvé de nombreuses vies durant les chaleurs estivales. Cette vigne ressemble beaucoup à du lierre ordinaire, avec lequel elle a un lointain lien de parenté. À l'inverse du lierre, le dessous de ces feuilles est blanc laiteux, sans une trace de vert.

Là où les longues rames du globaigue touchent la terre, des petits globes poussent dans le sol. Si vous creusez avec soin à ces endroits, vous y trouverez des sacs d'eau blancs. Brisez la rame à l'une des extrémités du sac, puis soulevez le fragile globe d'eau. Faites attention à ne pas percer le sac, qui se détruit aisément, de peur que vous ne perdiez le précieux liquide. Transvasez l'eau dans un bidon (ou buvez-la) dès que possible.

On trouve beaucoup de plantes vénéneuses dans toute la prairie. Voici une liste des plus fréquentes que quelqu'un devrait éviter.

Le *capucin* est une plante brune qui mesure environ 37 centimètres de haut. Elle a une forme singulière, car elle semble n'être faite que d'une feuille. Cette feuille est tubulaire, et se replie au sommet, masquant l'intérieur du tube.







Gaz empoisonné

Fruit

Couper ici

Résistez à la tentation de retirer le capuchon, car une petite quantité de gaz empoisonné est relâchée à chaque fois que vous faites cela. Une bouffée et vous vous évanouirez en quelques secondes. Je crois que ce gaz empoisonné vise à tuer les petits rongeurs et parasites qui pourraient abîmer la plante. Pour une créature de la taille d'un humanoïde, cette bouffée de poison est rarement fatale, mais pourquoi tenter le destin ?

Je ne devrais probablement pas dire cela, mais ceux qui sont malins parmi vous pourraient se demander pourquoi les rongeurs et les insectes viendraient en premier lieu perturber cette plante. Au fond du capucin se trouve un fruit succulent au goût de miel. S'il vous faut goûter ce fruit, coupez d'abord la plante avec une épée. Coupez-la près du sol, puis tenez-vous à l'écart pendant au moins cinq minutes. Le gaz se dissipera, et le fruit sera à vous. Assurez-vous de bien être à l'écart, car lors de tout mouvement brusque et violent, le capucin relâche tout son gaz en même temps, et cette quantité peut être fatale même aux êtres de taille humaine. Oh ! Et faites attention à ne pas en arracher accidentellement un à coup de pied, pour la même raison !

La plante suivante que je vais décrire n'est dangereuse que pour les gens qui vont pieds nus, ou qui touchent des choses qu'ils ne devraient pas avec leurs mains nues. On l'appelle la *mousse esprit*, et ce pour deux raisons. La première, du fait de son apparence menue et de sa couleur grise. La seconde, parce que vous deviendrez un esprit peu après l'avoir touchée !

Cette mousse pousse en un tas doux, comme une éponge délicate d'environ 1,5 centimètres de haut. De cette mousse poussent des brins translucides qui flottent calmement au vent. Cette plante a besoin de beaucoup d'air pur pour survivre, et les fins épis lui permettent de "récolter" tout ce dont elle a besoin.

Si on marche sur cette plante, elle mourra au bout d'une journée, et deviendra noir de jais. Priez pour ne pas la toucher avec une main ou un pied nu ! Les fils translucides contiennent un poison extrêmement mortel, et à action rapide. Trente secondes après avoir touché les fils de la mousse esprit, les extrémités commencent à s'engourdir. La mort par la paralysie s'ensuit au bout de deux minutes.

La dernière plante vénéneuse dont je vais discourir ici est la "fleur blanche quadrifoliée". On lui a parfois suggéré d'autres noms : "baiser du bouffon" et "lierre cracheur" sont parfois employés. Mon nom plus ordinaire permet de l'identifier, de sorte que même les gens qui y connaissent



peu en herboristerie puisse la reconnaître comme la plante dangereuse qu'elle est.

Cette plante pousse sous la forme d'un arbuste qui est très similaire à un arbuste très proche, mais inoffensif, que l'on appelle le cœur blanc. Pour ces deux plantes, les fleurs sont en forme de cœur et mesurent environ 5 à 7,5 centimètres de large. La différence se trouve dans le nombre de pétales de chaque fleur.

Tableau des plantes vénéneuses

Durée de déclenchement	*Conséquences d'un jet de sauvegarde raté*
Capucin (une bouffée)	
1-2 rounds	La victime est prise de nausées pendant 1d4 heures, et est incapable de voyager ou de tolérer le moindre déplacement.
Capucin (toute la plante d'un coup)	
1 round	Au début, la victime est prise de nausées, puis ses membres se paralysent. Cette condition entraîne la mort au bout d'une heure, à moins que le poison ne soit neutralisé avant la fin de cette période.
Mousse esprit (un contact)	
1 round	La victime commence par être prise de nausées, puis devient de plus en plus paralysée, avec les muscles du tronc qui finissent par s'ankyloser. Au bout de deux minutes, la victime meurt asphyxiée.
Fleur blanche quadrifoliée (jet : contact)	
2-8 rounds	La victime sent une brûlure quand le liquide touche la peau. Une forte fièvre s'ensuit, et la victime meurt au bout de 1d4 heures.
Fleur blanche quadrifoliée (jet : acide)	
2-8 rounds	L'acide brûle une épaisseur de vêtements par round. Quand toutes les épaisseurs de vêtements ont été pénétrées, le poison entre en contact avec la peau, et les effets sont décrits ci-dessus.

Si vous voyagez dans la Prairie de Pelléor, tenez-vous à l'écart d'un buisson qui a des fleurs blanches à quatre pétales. Au cœur de la fleur se trouve un détecteur de mouvement sensible, quoique je ne sache pas encore comment il fonctionne. Une fois activé, il relâche une douzaine de jets d'un liquide empoisonné et acide en direction du mouvement. Ce liquide est presque toujours mortel, et peut tuer une créature aussi grande qu'un cheval. Même si la victime est protégée par des vêtements, l'acide les brûle, libérant le poison mortel directement sur la peau de la victime.

La communauté druidique pense que cette espèce de plante mortelle est le résultat d'une expérience magique qui aurait mal tourné. On n'avait jamais remarqué cette "fleur blanche quadrifoliée" jusqu'à il y a cinq ans, et elle reste heureusement peu fréquente. Néanmoins, nous avons une équipe qui travaille pour découvrir d'où elle est issue et, si c'est adéquat, de traîner le mage qui l'a créée devant la justice.

Il y a quelques arbres intéressants dans la prairie et ses alentours. Certains sont particulièrement bien conçus pour vivre sous un climat sec.

L'*arbre chameau* ressemble à un arbre ordinaire à feuilles caduques, sauf une bosse vraiment grosse qui se trouve à la moitié de son tronc à l'écorce épaisse. Comme le globaigue, cet arbre fait des réserves avec l'eau que l'on trouve en abondance durant les périodes humides, comptant sur ses réserves durant la sécheresse. Si vous escaladez cet arbre et creusez un trou dans la bosse, vous pourrez avoir de l'eau douce et rafraîchissante. Je vous demande toutefois de ne le faire que lorsque c'est une question de vie ou de mort, et de n'en prendre que le strict nécessaire. L'arbre chameau ne survit généralement pas à cette expérience, puisque vous lui volez les réserves dont il a également besoin pour vivre. De plus, d'autres créatures viendraient également une fois l'écorce défensive rompue.

Dans le monde entier, on ne trouve l'*échardier* qu'exclusivement dans la Prairie de Pelléor. Cet arbre ressemble à un chêne, jusqu'à ce qu'une inspection plus détaillée de l'écorce et des feuilles ne révèle des différences. L'écorce est parcourue de longues fissures étroites qui canalisent l'humidité vers les racines. Les feuilles paraissent poreuses, comme des éponges avec de petits trous. Elles absorbent l'humidité de l'air quand il y en a, et un bouchon de cire remplit les pores quand l'air est plus sec que les tissus végétaux délicats.

Si jamais vous trouvez un échardier abattu après une tempête particulièrement féroce, allez vers la souche, et





retirez-en l'écharde la plus détachée. Si vous réussissez à sortir la première, les autres suivront plus facilement. Ces échardes mesurent généralement 2 centimètres de diamètre, et entre 45 et 90 centimètres de long. Elles font un excellent matériau pour les hampes de flèches, car elles sont très droites et se brisent rarement. On peut écraser le bout en une pointe très fine, bien que cela soit difficile et exige du temps. On ne peut pas facilement sculpter les échardes pour leur donner une forme de pointe acérée car le bois a tendance à éclater lorsqu'on le comprime sur un côté. C'est ce qui rend l'abattage de l'arbre à la hache quasi impossible : les échardes se cassent en morceaux courts, convenant mieux pour faire des cure-dents que des flèches.

Les fabricants d'armes chérissent les échardes de cet arbre, et paient beaucoup ceux qui peuvent leur en amener. Une flèche bien faite tirée droit sur une cible a une chance de pénétrer même la substance la plus dure, tant le bois est dur. Ainsi, si la nature coopère, il se peut que vous trouviez un véritable trésor dans un échardier abattu.

Dangers naturels

La grande prairie à ciel ouvert… vous pourriez croire que le danger serait facile à voir venir, et facile à éviter. C'est parfois vrai, mais pas tout le temps.

Les feux représentent un immense danger pour tout habitant de la prairie. Avec des flammes de 6 mètres de haut, et un vent qui précipite les flammes vers l'avant, ces rapides murs de mort peuvent effrayer ne serait-ce que le guerrier ou l'animal le plus brave. Je n'en ai vu qu'un seul aussi mauvais que cela et, si vous me pardonnez le cliché, on aurait dit qu'il aurait pu durer toute une vie.

La plupart des feux de prairie commencent avec un éclair qui frappe le sol et allume l'herbe. Les voyageurs imprudents laissent trop souvent un feu de camp échapper à leur contrôle. Parfois, ils démarrent lentement, consumant la végétation basse, puis avançant lentement, en rampant. Il se peut qu'un tel feu finisse par s'étouffer, ou qu'il se dresse en une féroce tempête de flammes.

Dans les deux cas, les résultats sont dévastateurs pendant un moment. Je dis "pendant un moment" car le feu est une façon naturelle qui permet à la prairie de rajeunir. Il y a certainement un coût pour les vies prises dans les flammes, mais les vieilles plantes sont balayées. Après quelques saisons, la terre roussie redevient verte, avec de jeunes plantes vigoureuses qui n'auraient pas pu pousser à travers une surcharge de vieilles pousses.

Pourtant, ce n'est pas simplement parce que le feu est bon pour la terre que nous autres druides n'essayons pas d'arrêter sa progression, ou son parcours vers des régions que nous ne préférerions pas voir brûlées. Avec d'autres druides, j'ai de nombreuses fois tenté d'arrêter la progression d'un feu, utilisant de nombreux sorts basés sur l'eau, et certains sorts basés sur le feu pour créer des pare-feu. Nous n'avons réussi à sauver ce que nous souhaitions sauver que la moitié du temps.

J'ai observé que, en moyenne, environ un dixième de la prairie de Pelléor brûle chaque année. Parfois plus, parfois moins, mais après tout, il y a une grande étendue de territoire où le feu peut se démarrer. Il semble presque que le feu fait le tour de la prairie d'une année sur l'autre, mais la nature n'est pas si délibérée ou méthodique.

Les dégâts dus au feu

Les personnages pris dans une tempête de flammes subiront des dégâts considérables jusqu'à ce qu'ils puissent sortir de cette zone. Pour chaque round où une créature se trouve à au plus 3 mètres d'une tempête de flammes, elle subit 5d6 points de dégâts.

Une tempête de flammes peut avoir une vitesse de déplacement aussi lente que 6, et aussi rapide que 18, en fonction de la force du vent, et de la sécheresse de la prairie.

Un autre problème dévastateur des plaines est le fléau périodique des insectes, généralement des sauterelles. Ces sauterelles aux antennes courtes voyagent dans d'énormes essaims, si grands qu'ils assombrissent le ciel et cachent le soleil. Un essaim migrateur peut recouvrir une zone de centaines de kilomètres de côté.

Lorsqu'il atterrit, il vide la zone de toute sa végétation, ne laissant sur son passage qu'une contrée dénudée. Lorsque le sol est nu, l'essaim vole vers le vallon suivant, et y poursuit ses ravages.

Je n'ai fait qu'une fois l'expérience de la puissance dévastatrice de ces insectes. Je me suis métamorphosé en taupe, et je me suis enfoui sous terre en attendant le départ de l'essaim. Lorsque j'ai fini par sortir mon museau moustachu à l'air libre je ne reconnus pas l'endroit où je m'étais trouvé. Tout ce qui restait de la mer verte de la veille, c'était un sol nu, jonché de quelques tiges de bois, trop épaisses pour que les insectes puissent les mâcher. Heureusement, les essaims n'arrivent qu'une fois tous les cinq à huit ans.



Je crois que j'ai encore plus peur des sauterelles que du feu. Le feu n'est pas guidé par l'instinct ou l'intelligence, tandis que je ressens presque quelque chose derrière les insectes. C'est comme si une conscience collective se développait, dirigeant les actions de millions d'insectes. Est-ce que leur point de chute est arbitraire, ou y a-t-il quelque chose d'autre qui guide ces hordes dangereuses ?

Les essaims d'insectes

Si un personnage est pris dans un essaim d'insectes, sa vision est réduite à trois mètres, et il subit 2 points de dégâts par rounds dus aux morsures des insectes. Il est impossible de se concentrer pour jeter un sort, car les insectes se trouvent dans les yeux, la bouche, le nez et les oreilles. De plus, le fait d'être invisible ou indécelable d'une autre façon n'offre aucune protection.

Si un personnage ne peut pas échapper à l'essaim, après 10 rounds, les dégâts passent à 4 points par round. Après 20 rounds, ils passent à 8 points par round à cause de la probabilité de suffocation, tandis que les corps d'insectes recouvrent complètement la victime.

Les attaques durent 5 à 45 minutes.

Rumeurs et spéculations

D'habitude, j'évite de discuter de rumeurs et de spéculations non fondées concernant une région particulière. Cependant, vu mes expériences et les histoires racontées par des gens en qui j'ai confiance, je serais négligent de ne pas transmettre ces récits, de peur que vous ne soyez pas informés si quelque chose que j'appelle une rumeur s'avérait réel. Certaines histoires sont sûrement moins précises que d'autres, mais je crois que toutes renferment un peu de vérité.

Les récits sur Pelléor, le Vagabond

Une histoire que l'on raconte fréquemment concerne Pelléor, surnommé le Vagabond. Comme vous pourriez vous en douter, le nom propre du Vagabond est l'éponyme de toute la région.

Pelléor était un fantassin de la Bataille des Ossements. Blessé et coincé sous le poids de nombreux corps, il fut abandonné lorsque ses compagnons battirent en retraite vers la base orientale de la Colline des Âmes Perdues. Souffrant, Pelléor se traîna hors des morts, et essaya de trouver le campement de ses compagnons d'armes.

Il semble que Pelléor n'a pas eu l'impression de mourir, alors que le destin lui dictait de mourir. Certains ont élaboré la théorie que la concentration de mort sur le champ de bataille permit à Pelléor de rester en vie uniquement par la force de sa volonté ; car ils étaient si nombreux à franchir les portes de la mort qu'un esprit réussit à se détourner, perdu dans la masse.

C'est pourtant arrivé, on dit que Pelléor a erré sur la colline et dans la prairie, cherchant à rejoindre ses camarades défunts. Je n'ai jamais vu l'esprit de hantise, mais je crois qu'il existe. Je crois également que ma destinée à quelque chose à voir avec lui. Après la nuit sur la colline, où j'ai rencontré les esprits de cette ancienne bataille, je crois que je vais peut-être rencontrer ce Pelléor, un jour ; peut-être puis-je mettre fin à son errance. Je pense que cette marque sur mon dos doit vouloir dire quelque chose…

Les autochtones ont commencé à appeler la région "la Prairie de Pelléor", parce que sa présence a été rapportée tout autour de la Colline des Âmes Perdues. J'ai adopté cet usage dans ce rapport, afin d'identifier facilement la région autour de la colline.

On rencontre le plus souvent Pelléor lors de l'anniversaire de la Bataille des Ossements, mais on ne l'a jamais vu deux fois au même endroit. Chaque circonstance est différente. Par exemple, durant une apparition, Pelléor avertit les parents d'une jeune enfant qu'elle était en danger à cause de bandits orques maraudeurs. Puis Pelléor se joignit aux autorités locales pour pourchasser le groupe de razzieurs orques, sauvant la vie de la jeune fille.

Un autre récit affirme que Pelléor hanta une bande d'orques avec tant de réussite qu'ils devinrent tous complètement blancs : leurs cheveux, leur peau, et tout le reste. Les orques revinrent en rampant dans leur patrie, et depuis, on ne les revit plus.

Les dragons verts

L'une des rumeurs les plus effrayantes est que l'on voit de plus en plus souvent dans la région les dragons verts de la Forêt des Vers. Je crois qu'il se peut qu'ils commencent à chasser régulièrement parmi les troupeaux de bisons de







la prairie. Si c'est le cas, les bisons n'ont pas la moindre défense, pas plus que je ne peux les aider ; pas contre des dragons. J'espère que cette rumeur n'est pas fondée, mais je crains que ce ne soit le cas.

L'empiétement de l'Anauroch

Il y a une liste considérable d'observations qui suggèrent que le Désert de l'Anauroch empiète petit à petit sur les plaines. La hiérarchie druidique étudie la question, comme je l'ai mentionné au début de ce rapport. Idéalement, nous aimerions déterminer si cet effet est naturel ou provoqué. Dans les deux cas, le désert pourrait complètement transformer la prairie en quelques années, mettant en péril tout l'écosystème. L'air chaud et sec qui s'engouffre ici en venant du désert mordant pourrait rendre la survie dans la Prairie de Pelléor aussi déplaisante que le fait de traverser l'Anauroch aujourd'hui.

J'ai moi-même effectué quelques recherches sur le sujet. J'essaie de dresser la liste des plantes qui ne poussent plus, et de celles qui les remplacent dans les zones affectées. Principalement, j'ai hâte de prendre connaissance des résultats des recherches de mes compagnons druides plus compétents que moi, et je suis prêt à agir en fonction de leurs recommandations. C'est le territoire dont je dois prendre soin, et je ne voudrais pas le voir abîmé.

Les tritons des flammes sont en route

Une rumeur que je ne peux pas laisser de côté dit que les tritons des flammes œuvrent pour réactiver le volcan endormi, ce qui agrandirait leur territoire. Je crois qu'un groupe devrait aller dans les couloirs situés sous la colline, et découvrir exactement ce qui se passe en bas. Jusqu'à présent j'ai été capable d'y aller de façon limitée, avant d'être obligé de partir ou risquer d'être découvert. Seul, je n'ai pas la puissance pour me battre afin de me sortir d'une situation serrée.

J'ai pénétré une fois dans leur complexe, et j'y ai vu quelques outils aux formes étranges : ils étaient épais et en forme de coin. Je crois qu'on a pu les concevoir pour élargir les fissures, comme une barre à mine ouvre une caisse en bois. Se pourrait-il que les tritons des flammes essaient d'ouvrir des rivières de lave sous terre, afin d'activer le volcan désormais tranquille ?



L'herbe tueuse

Certains témoins fiables ont commencé à rapporter l'existence d'un nouveau type d'"herbe" qui se développe dans la prairie, près du Désert de l'Anauroch. Ils disent que cette herbe est vivante, tout comme les gens sont vivants, et qu'elle compte une tête distincte, et des membres grêles. Ils l'ont baptisée "l'herbe tueuse" pour des raisons qui deviendront plus claires à mesure que je vais décrire ce que j'ai appris de ces gens.

Là encore, je sais que l'histoire semble tirée par les cheveux mais, pour ce récit, je possède une confirmation concluante. Spurl, un de mes amis qui a fait de la prairie orientale sa demeure, m'a ramené un spécimen mort. Il a refusé de me dire comment il était tombé sur ce petit corps, mais son visage blêmit visiblement lorsque je lui ai posé cette question. Attention, Spurl n'est pas quelqu'un qu'on effraie facilement, comme certaines personnes que je connais. Je lui fus simplement reconnaissant de m'avoir apporté la chose pour que je l'examine.

Jusqu'à ce que je tienne le corps dans ma main, je ne pouvais pas croire que ces rumeurs étaient vraies. Ce petit corps était plus lourd que ce que j'avais pensé, mais il était tout de même comme le petit être qui aurait été emporté par un vent puissant.

Vivante, cette créature-herbe devait mesurer 45 centimètres de haut. Elle semblait faire partie d'une espèce carnivore, à en juger par les dents acérées dans sa bouche. Les gens qui m'ont fait part de rumeurs sur l'herbe tueuse confirment que, en grand nombre, ces créatures peuvent être assez dangereuses. Toute la créature était d'un vert brunâtre, ce qui j'en suis sûr l'aide à se mêler aux brins d'herbe qui ondulent dans la prairie.

Les bras et les jambes de la chose ressemblaient à de fins brins d'herbe, mais semblaient étonnamment solides, avec une structure osseuse à l'intérieur. Les pieds étaient intéressants, car ils comportaient des petits "orteils" (je ne vois pas d'autre mot) recourbés. Je suppose que ces orteils aident la créature à s'ancrer au sol durant les jours venteux, qui sont fréquents dans la prairie.

Le visage de la petite créature avait tous les traits nécessaires : des yeux, des oreilles, une bouche... tout, excepté un nez visible. On trouvait une légère bosse avec deux fentes là où le nez aurait dû se trouver. Tous les traits étaient effilés, pointus, et se terminaient souvent en pointe. Les oreilles étaient particulièrement pointues et longues, ressemblant à quelques autres brins d'herbe attachés de chaque côté de la tête.

Ces créatures, que l'on a trouvé près de la limite du désert qui avance, pourraient être un effet de l'étrange magie impliquée dans l'expansion de l'Anauroch, ou bien l'intérêt pour la progression du désert les a enfin mis à portée de notre attention.

Je ne suis pas sûr que l'on découvre un jour le mystère de la genèse de ces créatures. Je pense que ces créatures herbeuses ont vécu dans la prairie torride pendant des années, nourries par les petits mammifères, lézards, et tout ce qu'elles pouvaient manger d'autre. Si on ne les a pas mentionnées avant, c'est que peut-être aucun humanoïde n'est tombé dessus avant ; tout au moins personne que quelqu'un d'autre aurait voulu croire. Je veux dire que qui d'autre qu'un idiot reviendrait après avoir exploré la frontière du désert, racontant une histoire étrange d'herbes tueuses avec des dents tranchantes comme des rasoirs ? J'aurais probablement moi-même eu du mal à croire à une telle histoire, et pourtant, j'en ai entendu des choses étranges.

Les collines roulantes

Comprenez bien que je parle de collines qui se déplacent réellement. Les gens d'une colonie située directement au sud du lieu de la Bataille des Ossements ont rapporté qu'une colline d'environ 4 m 50 de haut roula à sur leur village, renversant les tentes, déterrant les palissades, et ravageant les champs. De mémoire d'homme, cette colline avait toujours été sédentaire. Elle était sûrement là, cinq ans plus tôt, lorsque les 30 villageois avaient établi leurs demeures ici.

Après avoir posé de nombreuses questions aux villageois, je suis parti perplexe. Ces gens croyaient que la colline était devenue vivante et avait ravagé leurs maisons. Je crus d'abord qu'il pouvait s'agir d'une bulette (qu'on appelle plus souvent le requin de terre), mais aucun des villageois n'avait été porté disparu, et tout le bétail avait survécu.

Personne ne sait ce qui a pu déplacer la terre avec une telle vitesse et une telle force dévastatrice. Le doyen qui dirige la ville veut une réponse à cette question avant que les gens ne déménagent, ou ne reconstruisent leur ville. Il pense qu'il n'y a aucune raison de reconstruire si cette créature peut revenir leur rendre visite à n'importe quel moment.

En réponse à la situation critique des villageois, un certain nombre de mages et de sages se sont réunis pour chercher une solution au mystère de la colline mouvante. Jusqu'à présent, ils ont élaboré la théorie que la "colline" aurait pu être une sorte d'énorme tortue souterraine, ou une créature de terre jusqu'alors inconnue. Les sages ont seulement été capables de recommander aux villageois de ne pas bouger tant qu'ils n'en avaient pas appris plus.





La Colline des Âmes Perdues et la Prairie de Pelléor

Tribus de wemics

Prairie de Pelléor

Le ruisseau de la Queue du Serpent

Le Grand Désert de l'Anauroch

Colline des Âmes Perdues

La Bataille des Ossements

0 45 135

Kilomètres

N

Gorge du Crâne





La Bataille des Ossements

Table des matières

Écoutez... Écoutez bien 1
Ce que vous trouverez sur le site 5
La bataille elle-même 7
La vie après la mort après la vie 15
La Roseraie 15
Les mineurs d'os 21
Le rassemblement de morts-vivants. 23
Vade retro, vade retro, vade retro 29
Les nécromants 29
La théorie de l'unification de la profanation 30
Rumeurs et légendes 32

Crédits

Auteur : Donald J. Bingle
Conception originelle des Royaumes : Ed Greenwood
Développement : Karen S. Boomgarden et Elizabeth T. Danforth
Révision : Elizabeth T. Danforth
Directeur de la création : David Wise
Coordinateur de projet : Thomas M. Reid
Illustration de couverture : Fred Fields
Illustrations intérieures : Matthew Cavotta
Cartographie : Diesel
Composition : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Christophe Célerier
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal
Supervision finale : Henri Balczesak

9489FXXX1902

ISBN 1 86009 068 0

U.S.A, CANADA, ASIE, PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933



SIÈGE EUROPÉEN
Wizards of the Coast, Belgique
B.P. 34
2300 Turnhout
Belgique
+32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com

Écoutez... Écoutez bien



Rolanda Invenweigh est une humaine dure et émaciée, âgée de quarante ans, avec des cheveux grisonnants et tout en longueur, une peau pâle, et de longues mains squelettiques ; elle semble être au milieu de la cinquantaine. Expulsée d'un conclave druidique il y a plus de 25 ans pour avoir donné dans les arts mystérieux de la nécromancie, Rolanda disparut dans la nature à la recherche d'une contrée qu'elle pourrait faire sienne, et de créatures à étudier, nourrir et protéger. On en connaît peu sur ses pérégrinations, sauf qu'on l'a quelques fois vue à côté d'un cimetière, ou aux abords d'un récent champ de bataille, dans la lumière déclinante du crépuscule.

Elle finit par s'installer dans les Royaumes Occidentaux, le long de la frontière sud-ouest du Grand Désert de l'Anauroch, prenant comme contrée le tristement célèbre lieu de la Bataille des Ossements. Les habitants hideux de cette région devinrent ses sujets d'étude protégés. Sa fascination vis-à-vis de la non-vie la conduisit à renoncer à ses pouvoirs druidiques, et à sa position neutre stricte, pour devenir une nécromancienne à temps plein. Son attitude froide et clinique révèle peu de sa nature intérieure, mais elle détient du savoir, que vous aurez si vous l'écoutez avec un esprit ouvert.

Puisque Rolanda n'a aucun désir ou penchant pour écrire elle-même un traité, j'ai député un scribe capable, du nom de






Balip, avec le groupe d'aventuriers que j'ai envoyé la dernière fois écouter ses récits sur la Bataille des Ossements. Balip a diligemment retranscrit chacun des mots de Rolanda. Je présente sa version quasi complète de la prestation orale de Rolanda, avec un ou deux (ou trois) commentaires supplémentaires de votre serviteur.

— *Elminster*

Tout d'abord, posons quelques règles de base. Il s'agit d'un exposé sérieux et objectif ayant trait à une parcelle géographique, ses caractéristiques, et ses habitants. Nous parlons d'années de recherches soignées et appliquées, de milliers d'heures d'analyses et d'études sur le terrain, de mois solitaires de compilation, de cartographie et d'élaboration de théories, de douzaines d'expériences magiques périlleuses, et de l'ostracisme dont firent preuve un grand nombre de soi-disant estimés (mais malheureusement mal informés et sectaires) collègues. Je ne tolérerai pas d'être jugée par eux, ni par ceux de votre espèce, même si ce vieux moraliste maniaque d'Elminster s'est porté garant de votre comportement. Un soupir, un sourcil relevé, une diatribe pharisaïque sur la bonté et la vie, et ce petit entretien s'arrête là.

Bien entendu, je ne suis pas indifférente aux préjugés ignorants que vous avez. Ils vous ont été inculqués lorsque vous n'étiez que de jeunes enfants qui avaient peur du noir. C'est alors qu'on vous a amenés à croire que le Bien pouvait exister sans le Mal, que la lumière était supérieure aux ténèbres, et que les choses mortes-vivantes devaient être bannies de la surface de Féerûne, et abhorrées par-dessus tout. Ces récits remplis d'effroi vous étaient racontés pour vous effrayer et vous contrôler, pas pour vous informer. Moi seule ait fait preuve d'une attitude véritablement neutre et objective vis-à-vis des morts-vivants et des lieux où ils se rassemblent. Mes récits vous informeront ; ils ne vous effraieront pas. Personne ne doit craindre les voies de la nature, même si elles semblent macabres et primitives aux gandins qui mènent une existence urbanisée.

N'est-il pas naturel que les morts-vivants cherchent de quoi se sustenter ? De quoi les diriger et les guider ? N'est-il pas naturel que les morts-vivants se réunissent, pour se protéger et protéger leur territoire de l'empiétement de gens qui veulent leur nuire ? Ne feriez-vous pas la même chose ? Abjureriez-vous aujourd'hui ces actes si vous deviez jamais partager leur destin ?

Un familier peu ordinaire

Déjà, vos regards commencent à trahir votre émotion. La méfiance, le dégoût, la stupéfaction, et une pitié mal venue luisent dans vos yeux grands ouverts et qui n'y comprennent rien. Ils exposent la naïveté de vos croyances, et votre étroitesse d'esprit en ce qui concerne les morts-vivants. Vous n'avez jamais conversé avec l'un de ces morts-vivants, vous n'avez jamais pris en considération sa situation fâcheuse, ni les besoins et les désirs créés par sa destinée, n'est-ce pas ? L'un d'entre vous a-t-il regardé un mort-vivant en face pendant plus de temps qu'il n'en faut pour tirer une arme ? Et pourtant, vous condamnez leur existence, et vous êtes prêts à les détruire. Vous désirez vous familiariser avec la région de la Bataille des Ossements. Il faut que cette connaissance commence par la reconnaissance et le respect (oui, le respect !) des morts-vivants, qu'il s'agisse d'humanoïdes, d'animaux, de monstres, ou même de végétaux. Tous foisonnent sur l'ancien champ de bataille. Prenez par exemple Fez, ici. C'est une créature de ma propre création, et un constant compagnon que je transporte dans les poches profondes de ma robe.

Là, Balip note que Rolanda est allée dans les plis de ses vêtements, et "d'un geste large, fit apparaître un furet zombi, à la surprise et au malaise considérable de son auditoire."

J'ai également connu l'expérience troublante d'une brusque présentation de Fez, et je ne peux simplement pas croire que Rolanda continue à garder son intime compagnon, furet et mort-vivant. D'accord, elle est seule, et j'ai essayé de temps en temps de lui soumettre d'aimables compagnons qui auraient pu comprendre ses manières méthodiques, et ses croyances sur la neutralité. Il y a juste quelque chose d'indiciblement rebutant, vis à vis d'une femme qui transporte un rongeur mort-vivant dans sa tunique, qui a contrecarré mes humbles tentatives pour la marier.

— *Elminster*

Comme vous pouvez le voir, la nécromancie qui l'a créé a affaibli sa vision ; les mouvements fluides d'un furet vivant sont chez lui saccadés et spasmodiques. Cependant, son sens global de l'équilibre, et sa démarche sûre sur un terrain précaire ou inégal, ne paraissent pas affectés. Son odorat est notablement plus aiguisé qu'avant, bien que j'aie été incapable de déterminer si c'est parce que la créature salive constamment. Le fait de baver abondamment contribue à cet aspect généralement ébouriffé de sa fourrure. Il ne passe plus de temps pour sa toilette, ni pour







tout autre habitude instinctive d'hygiène ; le temps qu'il consacrait jadis à de telles activités ne lui sert qu'à constamment aiguiser ses dents et ses griffes.

J'ai essayé la même expérience avec d'autres petits animaux, et les effets ont été remarquablement conséquents. On peut facilement transformer en zombis les petits mammifères comme les souris, les campagnols, les rats, les lapins et les renards. Les petits oiseaux ne peuvent plus voler ; leurs mouvements sont trop spasmodiques. Ils deviennent rapidement des proies de leurs ennemis naturels, et succombent à une seconde mort, plus permanente.

Les reptiles et les amphibiens tendent à être plus actifs en tant que zombis que de leur vivant. Une fois morts-vivants, certains petits lézards inoffensifs développent des poisons très puissants dans leur salive. La morsure d'un lézard zombi a quasiment les mêmes effets que la morsure d'un serpent venimeux.

Une fois les morts-vivants placés dans un environnement avec des créatures vivantes, la chaîne alimentaire habituelle se développe. Les réflexes instinctifs de chasse qui existaient de leurs vivants les suivent encore dans la non-vie. Toutefois, les morts-vivants ne se chasseront pas et ne se mangeront pas entre eux tant qu'ils pourront trouver des proies vivantes.

Je ne donne pas à la légère dans la création nécromantique de zombis, pas plus qu'il ne s'agit d'un aspect mineur de mes travaux. Ceci a fortement trait à vos interrogations sur la nature de la région. Beaucoup de ces soi-disant "innocentes créatures" des champs et des forêts ont été prises dans les transformations nécromantiques qui se passent ici. Bien que leur innocence demeure, les animaux zombis deviennent répugnants aux yeux des humains : haïs, vilipendés et pourchassés à cause de la non-vie qui leur a été donnée par les puissances de ce lieu spécial, ou comme certains disent, terrible.

Mais je m'emporte. Vous ne pouvez pas comprendre la nature des morts-vivants résidant ici tant que vous n'aurez pas compris cet endroit lui-même. Stérile et sévère, c'est un lieu qui ne comporterait pas de caractéristiques spéciales, pas plus qu'il n'attirerait le genre de personnes comme vous et moi, s'il n'avait été marqué par la guerre. Tout comme n'importe quelle ville, n'importe quel château, ou n'importe quel champ labouré diligemment, cet endroit est un produit des hommes. Ce lieu n'existe ainsi que du fait des caprices des hommes, aussi imprévu et non désiré soit-il.







Furet zombi : Int Semi ; AL CN ; CA 7 ; VD 9 ; DV 1 +2 ; TAC0 20 ; #AT 3 ; Dég 1-3, 1-3, 2-4 (Griffe, griffe, morsure) ; AS Aucune ; DS Immunité des zombis contre certains sorts ; TA P ; NM Moral de zombi spécial ; PX 20.

Le paysage

La région de la Bataille des Ossements a peu de choses qui la recommandent, aux vivants ou aux morts-vivants. Située juste au sud-ouest du Grand Désert de l'Anauroch, la région de la Bataille des Ossements se trouve à 75 kilomètres au nord de la sortie occidentale de la Passe du Serpent Jaune (dans les Montagnes du Couchant, traversant la Gorge du Crâne). Borcolline, le village le plus proche, se trouve à près de 150 kilomètres. Ceux qui voyagent dans la région doivent laisser derrière eux les routes bien fréquentées s'ils veulent s'aventurer plus avant.

En se tournant vers l'ouest, Soubar est l'habitation régulière la plus proche. Les gens qui viennent de cette région feraient mieux de prendre la route du sud-est, qui va de Soubar à Triel, puis de continuer tout droit quand elle tourne à l'est, vers Borcolline. Les voyageurs peuvent ainsi éviter une traversée de dix jours à travers les plaines désolées et dangereuses situées au sud de la Colline des Âmes Perdues.

Le Marais de Chélimbre se trouve à 375 kilomètres au nord nord-ouest, avec Evéreska prise dans un terrain rocailleux, à environ 270 kilomètres plein nord du champ de bataille. En faisant 600 kilomètres mortels vers l'est à travers l'Anauroch, on trouve les Montagnes de l'Orée du Désert. Il est conseillé aux voyageurs de prendre un meilleur chemin, en longeant la frontière australe de l'Anauroch, à travers les Marches Gobelines, puis en allant au nord, vers les Marais Reculés.

La contrée qui entoure immédiatement le lieu de la Bataille des Ossements est rocailleuse, avec des pics de granit qui sortent du basalte et du calcaire. Gelé durant la nuit, et réchauffé le jour, le granit exposé s'est fracassé en éclats de roche, et en rochers rugueux et anguleux. Les coins vifs ont rarement eu l'occasion d'être lissés par l'influence des précipitations.

Dans les régions orientales, le sol rocailleux cède la place au sable, avec à l'occasion une sablonnière ou une petite dune. Ici, les rochers ne sont pas aussi rugueux, étant sujets aux caresses abrasives des tempêtes de sable du Grand Désert.

Le champ de la Bataille des Ossements est une plaine élevée et rocailleuse, au cœur d'un triangle arrondi de cimes montagneuses. Il y a une éternité, le sol s'est soulevé, donnant naissance à deux fissures. La première fissure dressa le mur frontalier sud, une contrée accidentée faite de cimes de granit, et s'étendant à l'est et à l'ouest pendant près de 75 kilomètres. La deuxième fissure (une suite tortueuse de la première) court au nord-est à partir du côté occidental du mur frontalier sud. Quarante-cinq kilomètres plus tard, des montagnes inégales délimitent la fissure, qui tourne vers le sud-est, jusqu'à ce qu'elle s'approche de nouveau du mur sud.

La plaine triangulaire située entre les fissures fut dessinée au moment du soulèvement. Le temps a passé, et des détritus météorologiques sont tombés des pics placés tout autour. La haute plaine est jonchée de rochers, de pierres, de gravats et de sable.

Bien que les pics escarpés autour de la plaine aient compté de nombreuses brèches, hautes passes, et passages souterrains, la région resta bien loin de tout sentier battu. Parfois, une tribu nomade venant de l'Anauroch la traversera. En d'autres occasions, la plaine encerclée fut utilisée pour pratiquer l'incantation de sorts, comme c'est le cas pour de nombreux endroits isolés. Les magiciens en herbe pouvaient tester leurs pouvoirs loin de tous, et éviter l'embarras dû à leur manque de maîtrise.

Les saisons

Voyons voir, que reste-t-il ? Oh ! Je suppose que vous vous intéressez au climat. Je ne vois pas vraiment pourquoi. Il est comme il est : la plupart du temps nous ne pouvons pas le contrôler. Même Elminster, ce vieux dandy, ne cesse de me dire que j'apprécierais plus les réunions en société si je me joignais aux discussions sur le temps ou toute autre ineptie. Je n'en vois tout simplement pas l'utilité.

Quelques grâces sociales pourraient être d'une immense valeur pour une femme simple, une maniaque invétérée, qui passe le plus clair de son temps avec des morts-vivants. Comme si le fait de garder un furet mort-vivant dans sa tunique n'était pas suffisant pour repousser toute compagnie civilisée, elle a passé sa dernière réunion en société à expliquer les effets relatifs disparates des dégâts d'une chute sur des écureuils rats vivants et morts-vivants, à deux apprentis mages pleins d'avenir, qui étaient vraiment mal à l'aise.

— *Elminster*






Et bien, voyons voir. L'hiver est plus froid et l'été plus chaud, avec une saison pluvieuse de deux semaines à la fin du mois de Tarsakh. Comme il n'y a pas d'étendues d'eau importantes dans les environs, peu d'humidité relative, et presque aucune couverture nuageuse (sauf en Ches et Tarsakh), il y a peu de chances d'améliorer l'amplitude thermique entre deux saisons.

Moyennes climatiques de la Bataille des Ossements

Printemps	14° C
Été	34° C
Automne	30° C
Hiver	-3° C
Température la plus basse (annuelle)	-6° C
Température la plus haute (annuelle)	51° C
Précipitations annuelles	125 mm
Journées avec plus de 27° C	154
Journées ensoleillées	320

Lorsqu'on se rapproche du Grand Désert, les températures sont quelque peu plus élevées le jour, et plus basses la nuit. Sur les plaines, au-delà du mur frontalier, la moyenne des températures est supérieure d'environ trois degrés. Comme c'est le cas dans la plupart des régions claires et arides, il y a une chute de température assez brutale juste après le coucher du soleil.

Mes expériences et observations m'ont conduite à croire que les variations de températures importent peu aux morts-vivants. En fait, j'en arrive à croire qu'ils sont même moins gênés par le froid depuis qu'ils sont morts-vivants que de leur vivant. Les êtres vivants souffrent à cause de températures extrêmes que les morts-vivants ne remarquent même pas.

Cependant, mon ami, si la fraîcheur nocturne est tout ce qui vous dérange durant votre visite du lieu de la Bataille des Ossements, vous serez vraiment chanceux. Vous devrez vous reposer parmi les restes de plus de 400.000 âmes ; aucune d'entre elles ne reçut une sépulture, une bénédiction, ni même une consécration décente après sa mort effroyable dans cette terrible bataille.

Ce que vous trouverez sur le site

Étant donné que le champ de bataille se trouve à la frontière d'un grand désert, et qu'il n'y a pas de lac, de fleuve, ni de cours d'eau, il est peu étonnant de ne trouver qu'un peu de végétation. Il pousse principalement des petits arbustes et buissons, et des touffes de razherbe.

Les buissons fleurissent pendant seulement une vingtaine de jours, durant la brève saison des pluies. Après avoir perdu leurs baies ratatinées, la plante verte se fane. Certaines plantes estivent, enracinées fermement dans le sol rocailleux et sablonneux, attendant la prochaine pluie ; pendant ce temps, le vent souffle en gémissant à travers leurs tiges desséchées. Les pieds des autres buissons se brisent rapidement une fois fanés, et les plantes mortes s'envolent au vent, parfois pendant des centaines de kilomètres.

Les baies de ces buissons sont petites, graisseuses, et ont une peau épaisse. Elles ont toutes un goût extrêmement abominable, et beaucoup sont vénéneuses. Après tout, il faut que ces plantes protègent leurs graines par tous les moyens possibles, dans une contrée aussi impitoyable.

On appelle *sablonniers* ces buissons qui ont des baies jaune paille. Quoique amères et acides, ces baies ne sont pas vénéneuses. Pilées et marinées dans suffisamment d'eau, elles donnent un thé passable.

Les buissons avec des baies pourpre rougeâtre sont soit des *gobeliniers*, soit des *sanguiniers*. Les gobeliniers ont des feuilles étroites et vert noirâtre, avec un dessous argenté. Les sanguiniers ont des feuilles vert rougeâtre, en forme de cœur.

Les gobelles sont si astringentes que, lorsqu'on les mange crues, elles font gonfler la gorge, entraînant souvent la suffocation. Ainsi, les gens ordinaires les considèrent vénéneuses, bien que ce ne soit pas strictement le cas. En fait, dilué dans de l'eau et des quantités prodigieuses de sucre et de miel, le jus des gobelles macérées donne une boisson raffinée.

Les sanguiniers, quant à eux, sont vénéneux sous toutes les formes. La mort survient quelques minutes après avoir mangé une quantité aussi faible que trois baies ; même moins peut s'avérer une dose mortelle pour les petits animaux et humanoïdes. Mâcher des brindilles, ou boire






Pâte épicée aux flambouses

Dans une petite poêle à frire en fer, faites réchauffer une quantité d'huile qui remplirait votre paume. Dans l'huile chaude, mettez la même quantité d'oignons émincés, et une quantité moindre d'ail. Après quelques instants, ajoutez cinq ou six flambouses écrasées. Quand le mélange brunit, ajoutez une petite pomme d'amour finement émincée, un peu de sel (si vous en avez), deux fois plus de sucre, et autant de mélasse. Placez la poêle à l'endroit le moins chaud du feu, et laissez chauffer jusqu'à ce que vous voyiez l'huile remonter par-dessus la pâte. On ne doit pas pouvoir distinguer les morceaux de pomme d'amour du reste des ingrédients.

La pâte épicée aux flambouses se conserve pendant deux mois dans un récipient hermétiquement clos. Si vous avez un moyen de la garder au frais, elle se conservera plus longtemps.

Une minuscule quantité (c'est à dire la pointe d'une dague ou d'un couteau à découper) assaisonnera un gros bol de soupe, de ragoût, ou de riz

Pâte épicée aux flambouses II

Si vous pouvez vous procurer l'épice qu'on appelle sauce au soja, qui vient de la lointaine Shou Lung, vous pouvez en mettre un peu dans cette pâte. Elle n'a pas besoin d'être chauffée, et elle est de fait plus attirante pour les aventuriers dont les papilles gustatives sont aussi aventureuses que leur esprit.

Mettez 120 grammes de sauce au soja (ou sho-yu), une petite gousse d'ail bien écrasée, deux flambouses broyées, et un tout petit peu de mélasse (une demi-cuillère à café). Laissez les parfums se mélanger pendant au moins une demi-heure.

Tandis que vous mangez votre repas, ajoutez une minuscule quantité de cet assaisonnement à votre nourriture, en plongeant la pointe de votre couteau dans la sauce, puis en piquant un petit morceau de viande, ou d'autre chose. Attention avant d'en mettre jusqu'à une pleine cuillerée.

Une fois recouvert, ce condiment se conserve indéfiniment. De plus, le fait de le conserver à des chances d'augmenter sa force.

— Recettes rassemblées par Bronwyn Clairiétoile

une infusion de feuilles de sanguinier peut être fatal. Les aventuriers qui mettent du petit bois de sanguinier mort dans leur feu de camp prennent un grand risque : leurs yeux peuvent se gonfler et se fermer à cause de la fumée du feu, et manger quoi que ce soit cuit au feu de ce bois peut s'avérer aussi fatal que de manger les baies elles-mêmes. Une maladie grave est la meilleure chose que l'on puisse espérer.

Les *flambouses* sont les poivrons verdâtres du flambousier aux feuilles rouges. Extrêmement brûlants pour le palais, ces poivrons ont une faible valeur nutritive. Lorsqu'on en mange en grosse quantité, ou à jeun, ils peuvent entraîner de sérieuses brûlures d'estomac et intestinales. Pourtant, certains aventuriers hardis hachent menu quelques flambouses à même leur nourriture, ou pour épicer ce gruau pâteux qui passe pour de la nourriture créée magiquement.

La *razherbe* est une pousse robuste que l'on trouve trop souvent dans la région. Ses racines s'enfoncent profondément sous les rochers, afin d'absorber suffisamment d'humidité pour nourrir ses longues feuilles, solides et tranchantes. Chaque brin d'herbe mesure entre 0,6 et 1,2 centimètres de large, et peut atteindre entre 35 et 40 centimètres de long.

On peut véritablement dire des brins de razherbe que ce sont des lames. Ils possèdent de minuscules dentelures acérées qui peuvent trancher la main de tout jeunot suffisamment fou pour essayer d'arracher l'herbe profondément enracinée. Toute bête assez désespérée pour essayer de brouter cette herbe se coupera probablement les lèvres ou y perdra sa langue. Cependant, si on s'approche trop près, les entailles sanglantes qui en résultent suffisent à alerter même les moins attentifs.

Grâce à cette caractéristique, cette plante supporte beaucoup de ses adversaires naturels. On dit toutefois que les gobelins peuvent moissonner cette herbe, et en tisser des petits tapis. Placés sur les fosses et autres trappes, les lames du tapis coupent la victime tandis qu'elle tombe à travers les mailles lâches. Blessée, la victime peut moins bien s'échapper avant l'arrivée des gobelins qui l'ont piégée.

Les autres plantes près du lieu de la Bataille des Ossements se limitent à quelques cactus. Parfois, on voit de l'herbe ordinaire et des arbres rabougris dans des recoins et des déclivités, où les plantes peuvent se soustraire à la morsure impitoyable du soleil, et trouver une source d'eau douce constante.

Les animaux vivants de la région sont typiques de n'importe quel environnement rocailleux et aride. Les campagnols, gerboises et coyotes sont les mammifères les







plus fréquents, mais ils sont beaucoup moins nombreux que les divers lézards et serpents venimeux. Quelques petites variétés de faucons partagent avec de plus gros charognards le ciel brillant et sans nuages. Parmi ces derniers, il faut noter le vautour osseux, un cousin blanc du vautour du désert ordinaire. On ne trouve le vautour osseux que dans le voisinage du site de la Bataille des Ossements.

Seuls les insectes ordinaires et les araignées vivent hors du cercle accidenté situé autour du champ de bataille, et aucun d'entre eux ne mérite votre attention, sauf certains scorpions venimeux. Lorsque l'on traverse le champ de bataille lui-même, les insectes se font plus nombreux. Sous la surface chaude et blanchie de la plaine, les mille-pattes, scarabées, mouches et autres insectes rampants et fouisseurs œuvrent encore pour terminer le travail des charognards, commencé il y des siècles. La logique voudrait que tout ait été réduit en poussière et en compost depuis longtemps ; et pourtant, il reste encore des couches profondes d'os, de moelle et de charogne. Certaines personnes supposent que la sinistre pile possède quelque force surnaturelle, qui empêche les choses de suivre leur cours habituel. Je dis que, à certains endroits, il semble que la bataille ne s'est déroulée que quelques semaines auparavant.

À part les bandes de gobelins et les morts-vivants occasionnels qui dominent cet endroit (je parlerai d'eux séparément), la population des monstres de la région est relativement éparpillée. On dit qu'un petit groupe de géants des montagnes s'est établi dans les montagnes les plus septentrionales qui entourent le site de la Bataille des Ossements, et que ces créatures se battent avec d'autres géants qui vivent près de la Colline des Âmes Perdues. Ces géants des montagnes sont, à ce que l'on dit, menés par un géant du feu mort-vivant, issu à l'origine de l'Anauroch, et qui a fait une malheureuse rencontre avec un nécromancien avant de rejoindre, puis avec le temps de commander, les géants des montagnes.

On peut trouver quelques autres créatures dans la région. Les *faucons de feu* sont de petits rapaces attaquant en piqué, qui voyagent en volée de deux à six oiseaux. Ils attaquent en lançant de petites sphères de feu depuis le bout de leurs ailes. On trouve également des félins au corps allongé et aux oreilles pointues, qu'on appelle des *chats des sables*, et qui se nourrissent de rongeurs et d'autres petites créatures. Ils ne sont pas dangereux pour les voyageurs, car ils n'attaquent les humanoïdes que s'ils sont acculés ou menacés.

Parfois, on trouve ici de plus grands dangers, comme les drakes ignés ou les dragonnes. On a vu ici une fois un *chasseur des sables* (une bête décharnée avec un étrange torse triangulaire), mais cela fait longtemps. D'après ce que l'on a dit, la chose attaquait avec des vagues sonores, et tua beaucoup de gens.

Les minéraux naturels que l'on trouve près du site de la Bataille des Ossements n'excitent jamais l'avidité des hommes, pas plus qu'ils n'encouragent une exploration plus poussée. On trouve une multitude suffisante de granit, de basalte et de calcaire ailleurs sur Féerûne, sans se déplacer aussi loin pour les avoir. Quant aux autres minéraux et minerais (charbon, argent ou or), les soulèvements de cette région semblent peu prometteurs. Les rochers escarpés de la frontière ne sont pas aussi massifs, ni aussi hauts, que les Pics du Tonnerre ou les Pics Gris, qui ont tous deux attiré des opérations minières. Même le Massif du Troll, derrière Iriaèbor, et les Montagnes du Couchant, loin au sud, ont plus de chances de compter des veines de minerais que les pics sans nom qui bordent le site de la Bataille des Ossements.

Les gisements non naturels de la Bataille des Ossements sont une chose différente ; mais je vais en parler plus tard.

Faucon de feu : Int Animale ; AL N ; CA 4 ; VD 3, V 36 (C) ; DV 1 ; TAC0 20 ; #AT 5 ; Dég 1-3, 1-3, 1-2, 1-2, 1-2 ; AS Feu ; DS Immunisé contre les attaques basées sur le feu ; TA P ; NM 11 (18 lorsqu'il garde les petits) ; PX 270.
Chat des sables : Int Animale ; AL N ; CA 4 ; VD 15 ; DV 1 +1 ; TAC0 19 ; #AT 3 ; Dég 1-4, 1-3, 1-3 ; AS Griffes antérieures (1-2), surprise ; DS Surprise ; TA P ; NM 8-10 ; PX 120.
Chasseur des sables : Int Élevée (13-14) ; AL NM ; CA 3 ; VD 12 ; DV 6 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 2-12 ; AS Baiser mortel ; DS Ne peut être touché que par des armes magiques ; RM 30% ; TA Mo ; NM 14 ; PX 2.000.

La bataille elle-même

Demandez au moindre paysan moyen quand et où la Bataille des Ossements se déroula, et il y a des chances qu'il se gratte la barbe, remue les yeux, et ajuste son pantalon. Il bégayera avec hésitation qu'il se rappelle que





c'était en l'an 1090 du Calendrier des Vaux, sur un champ de bataille qu'on appelle la Bataille des Ossements.

Comme si les grandes guerres éclataient en un instant précis ! Comme si les lieux n'avaient aucun sens avant d'être enrôlés dans le gaspillage et le carnage sauvage que nous appelons la guerre.

Non, étudiants, la Bataille des Ossements commença bien plus tôt, bien que seuls les devins les plus sagaces, et les historiens les plus érudits ne l'aient su que beaucoup plus tard. En outre, la guerre commença à des centaines de kilomètres du site du carnage que vous souhaitez visiter. Les historiens officiels des nations, des fiefs et des Royaumes de Féerûne s'allieront à des milliers de bardes éloquents pour déclarer que la cause de cette guerre était grande et noble, qu'il s'agissait de défendre vaillamment son foyer et sa famille ; ou que c'était pour tel grand amour ; ou pour ces grands principes : le Bien, la justice, et l'honneur.

En fait, la cause suprême de cette catastrophe ne fut ni grande ni noble. La raison sous-jacente derrière ces milliers de morts affreuses, dans une souffrance déchirante, ces centaines de milliers de cicatrices, amputations et blessures douloureuses toujours présentes, fut simplement le climat.

Comme vous le savez, le climat m'intéresse peu. Avec des efforts minimes, la plupart des gens peuvent facilement survivre aux conditions climatiques moyennes. Avec simplement une touche de magie, on peut être au chaud, au sec et bien nourri. Un peu de préparation et quelques pièces d'or dépensées pour de l'équipement et des fournitures de campeur, et il en est de même pour ceux qui n'ont pas ces connaissances mystérieuses. Même les sociétés les plus primitives connaissent les vêtements, le feu, et la conservation des aliments et de l'eau.

Pourtant, les effets du climat peuvent être à grande échelle impitoyables et désastreux, particulièrement lorsque les conditions ne sont pas facilement préparées à cela. C'est une chose que d'affronter le mauvais temps pendant une journée ou une semaine, ou de frissonner lors d'une brève aventure hivernale pour gagner un grand trésor. Mais c'en est une autre que de flétrir sous les rayons brûlants du soleil, chercher sans répit pendant des décennies de l'eau et de la nourriture qui se font toujours plus rares : c'est plus qu'un peuple ne peut endurer. Tôt ou tard, il faut qu'il quitte cette contrée qui s'est retournée contre lui, ou périsse.

Et c'est ainsi que commença la Bataille des Ossements, pas en l'an 1090 du calendrier des Vaux, mais en l'an 1038 du calendrier des Vaux. On appela cette année l'Année du Printemps Envahissant.

Depuis plus de 700 ans avant cette date fatidique, les gobelins et leurs alliés inhumains régnèrent sur les Marches Gobelines et les Hautes Landes. Notez que j'ai dit *les* Hautes Landes, et non pas la Haute Lande, qui est un lieu complètement différent, situé au nord et à l'ouest du Ruisseau de la Queue du Serpent, et au sud de…

Étant quelqu'un d'obéissant et de mécaniquement minutieux, Balip a diligemment retranscrit toute la digression de Rolanda sur les différences entre les Hautes Landes, une bande de plaines située au sud de l'Anauroch et des Rocterres voisines, entre les Marches Gobelines à l'ouest, Tilverton à l'est et les Marais Reculés au sud, et la Haute Lande… cet autre endroit. Elle s'éloigna davantage en une diatribe sur la paresse pathétique et le manque d'originalité des cartographes en particulier, et du monde en général, qui sont incapables de trouver suffisamment de noms différents pour les lieux, si bien que l'on est déconcerté par la répétitive monotonie de l'ensemble. Comme je ne vois pas, cher lecteur, en quoi il peut vous être utile de vous forcer à parcourir de telles sornettes simultanément excessives, ennuyeuses et soporifiques, je les ai coupées pour votre confort de lecture. Ceux qui se sentent une attirance débordante pour la lecture d'un tel sujet feraient mieux d'essayer de compter les moutons s'ils ont besoin de quelque chose pour s'endormir.

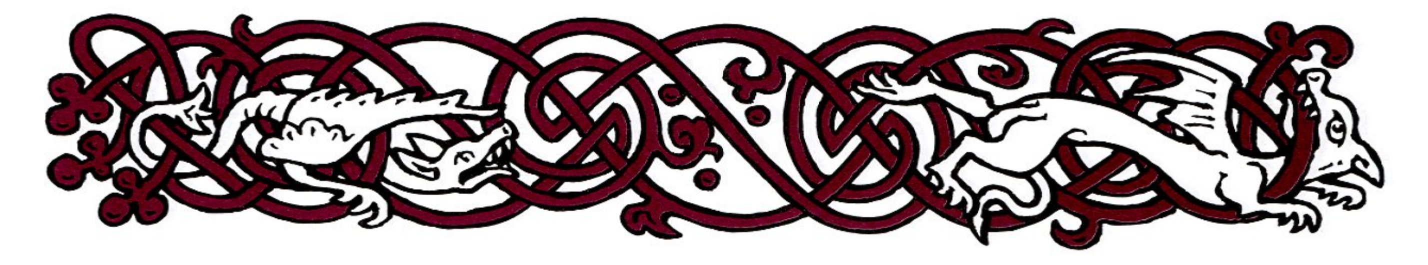
— Elminster

Les Marches Gobelines et les Hautes Landes étaient beaucoup plus grandes et humides qu'aujourd'hui. Les limites les plus australes de l'Anauroch se trouvaient entre 75 et 225 kilomètres plus au nord que maintenant, ce qui rendait le climat local plus frais et plus humide. Le Marais Reculé était un lac d'eau douce entouré de forêts et de champs bien irrigués. Le sol était riche, humide, et profond.

Les gobelins prospéraient dans ces terres, construisant de puissants châteaux et citadelles, surtout dans les Hautes Landes. Le nombre augmenta, et ils levèrent d'immenses armées et groupes d'attaque, utilisant comme montures des loups noirs et d'autres bêtes étranges. Durant les premiers siècles, ils conquirent les anciens royaumes d'Asram et de l'Anaurie, et se battirent contre la cité-État de Suzail, qui venait à l'époque d'être fondée. Les orques et les autres races dites "mauvaises" furent recrutés comme alliés.

Les gobelins furent suffisamment intelligents pour ne jamais attaquer le Cormyr lui-même. En évitant leur



adversaire le plus fort, les gobelins vinrent facilement à bout des défenses des villages, des fermes et des caravanes qui bordaient leur domaine en expansion.

Toutefois, en 1038, leur puissant royaume commença à souffrir à son tour d'un empiétement. L'ennemi était plus grand, plus fort, et plus persistant que n'importe quel autre, et pourtant l'ennemi du royaume des gobelins avait si subtilement manœuvré son attaque que personne n'en prit conscience pendant plus de dix ans.

Le climat changeait, et le désert commençait à avancer.

L'Année du Printemps Envahissant fut simplement considérée comme une année avec une courte saison des pluies, et un été désagréablement chaud. En fait, il s'agissait du signe avant-coureur d'une tendance qui allait altérer tout Féerûne. Inexorablement, le réchauffement continua d'une année sur l'autre.

Le niveau des eaux du Lac Reculé diminua jusqu'à ce que ses rives soient bourbeuses, marécageuses, et pleines de roseaux. Des essaims d'insectes se reproduisirent dans l'eau chaude et stagnante qui était restée. L'Anauroch étendait ses frontières vers le sud. Le sol sécha et se craquela, puis fut balayé par des tempêtes de sables toujours plus fréquentes. La couche arable disparut, et il ne resta que la roche et le limon sableux pour habiller la terre.

Des décennies s'écoulèrent. Sur Féerûne, beaucoup de personnes prospéraient grâce à la chaleur qui augmentait, immigrant vers Narfell, la Vaasie et la Damarie, désormais sans glace. Mais les gobelins souffraient. Le rationnement de l'eau devint une pratique régulière ; la famine s'abattit sur les limites septentrionales de leur royaume. Le soleil implacable faisait cloquer la peau jaune orange des gobelins, qui pelait, laissant des blessures suintantes. Étant donné la haine naturelle des gobelins envers la lumière du jour, la souffrance causée par l'assaut impitoyable du soleil les rendit encore plus fous. Le manque d'humidité dans le sol ruina même des tunnels et des cavernes habitées depuis longtemps. Des milliers de gobelins périrent, et des milliers d'autres se trouvèrent livrés aux éléments ; et se battirent comme des forcenés.

Tandis que le désert avançait vers le sud, les gobelins firent de même. D'abord, quelques individus sortirent petit à petit, mais des groupes de réfugiés les suivirent. Tous venaient chercher un répit au soleil brûlant et au sable étouffant. Ils se rassemblèrent dans les villages, citadelles et châteaux, cherchant de l'eau, de la nourriture et du travail ; il y eut bientôt plus de demande que d'offre pour ces trois postes. Les gens se battaient pour la nourriture et l'eau ; les tunnels et les antres étaient devenus des pièges mortels étroits, si infects que même les gobelins ne pouvaient les supporter ; des jeunes affamés et fainéants formaient des bandes pour chasser ceux qui étaient encore plus faibles ; et tout le monde ronchonnait après ceux au pouvoir : ceux qui n'étaient pas rationnés en bonne nourriture, ni en eau propre.

Izac Uthor survint à ce moment. Cet ambitieux commandant de second rang était avant tout un démagogue mesquin et brutal, cherchant le pouvoir et l'auto-glorification. Et pourtant, il exploita l'humeur du moment, et catalysa une guerre de conquêtes.

Izac Uthor avait été un commandant moyen des forces combinées orques et gobelines avant que l'exode hors des terres dévastées ne commence pour de bon. Dans une tentative pour reconquérir ses pouvoirs diminués, il brandit le spectre de la guerre comme un soulagement aux souffrances des gobelins. Les réfugiés mécontents se rallièrent à sa bannière.

Izac Uthor se délectait de son nouveau prestige, et il reconnut que le temps des actes était venu. Après tout, se dit-il, si on ne peut pas s'occuper de ses sujets, et c'était le cas, il faut les envoyer combattre au-delà des frontières de son royaume. Au mieux, on n'a pas besoin de les soutenir avec ses propres ressources, et il se peut que l'on gagne assez de terres et d'argent pour résoudre ses problèmes. Au pire, il restera moins de sujets mécontents. Dans les deux cas, la plupart de ceux qui sont les plus aptes et les mieux armés auront été éliminés par l'ennemi.

Durant l'hiver 1089, Izac Uthor rassembla les armées gobelines près du village abandonné de Thandril, à la frontière nord-ouest des Marches Gobelines. La horde comptait près de 200.000 gobelins, des dizaines de milliers d'orques et de kobolds affiliés, et quelques milliers d'hobgobelins dirigeant des détachements de gobelins et d'orques. La "tactique" des kobolds laissait peu de place ou d'utilité aux plans de bataille sophistiqués.

Grimaçante et simplette, la horde s'était elle-même baptisée les Brutes d'Uthor. La but de cet assortiment offensif de malveillance était de conquérir les terres au nord et à l'ouest du Grand Désert. "Envahissons le Nord" était leur chant guttural en gobelin. Pour s'assurer un enthousiasme adéquat dans les troupes de choc dispensables des kobolds, ceci fut traduit en kobold par "Envahissons les Gnomes".

Bien entendu, même une force de plus d'un quart de million de combattants pouvait difficilement espérer





conquérir, encore moins occuper, tous les Royaumes Occidentaux situés au nord des Champs des Morts. Ni les Brutes d'Uthor, ni Uthor lui-même ne purent saisir qu'ils auraient pu atteindre un objectif militaire plus limité et réaliste. La horde aurait pu couper les Royaumes Occidentaux en deux, en prenant les lignes de partage des eaux du Marais de Chélimbre et du Fleuve Sinueux. Contrôlant les routes et les ponts, les gobelins auraient pu demander des droits de passage et des tributs à tous ceux qui traversaient ces terres. Mais un objectif stratégique aussi réalisable (bien que géographiquement complexe) ne se réduisait pas à un cri de guerre monosyllabique. Cette alternative ne fut pas choisie.

La brève saison des pluies de l'année 1090 se termina dans les derniers jours de Tarsakh. Les forces pour la guerre imminente mises en branle 50 ans plus tôt rendaient la situation critique. Forcée par un changement du climat, la horde bigarrée, dressant les bras et traînant les pieds, se mit en marche vers le nord, sous la bannière des Brutes d'Uthor. Premier arrêt : le Triangle de Torgor.

Hum. Arrêtez de parcourir vos parchemins et vos cartes. Vous n'y trouverez pas le Triangle de Torgor ; ce nom a été oublié. Le Triangle de Torgor était le nom d'une haute plaine grossièrement triangulaire, formée par les soulèvements du granit qui l'entourait. Est-ce que cela vous est familier maintenant ? Vous la connaissez sous le nom de Bataille des Ossements. C'est pourquoi je doute que même Elminster connaisse son ancien nom.

Raté, ma chère. Je connais beaucoup, beaucoup de noms, y compris celui qu'utilisait ton frère pour te faire pleurer. Désolé pour ton si célèbre détachement émotionnel.

— Elminster

Bien entendu, le rassemblement des hordes gobelinoïdes n'était pas passé inaperçu dans les colonies voisines. Les gens avaient vu le désert s'étendre, et la diminution concomitante des territoires gobelins. De nombreuses discussions tendues avaient eu lieu au Cormyr, à Borcolline, Tilverton, Soubar, Valombre, et les autres lieux qui pouvaient être touchés. Certaines personnes, du fait de leurs vues égoïstes et à court terme, observèrent avec joie la dégradation des conditions de vie des gobelins. D'autres en parlaient en chuchotant, redoutant ce que cela pouvait présager.

Ce fut la communauté de petites-gens de Borcolline qui vit la première ce qui allait arriver. Tandis que les gobelins se préparaient à marcher vers le Triangle de Torgor, et au-delà, les petites-gens envoyèrent des messagers à Tyrluk, Soirétoile, Arabel, Tilverton, et aux autres villages situés au sud et à l'est. La milice locale se rassembla pour freiner l'avance de la horde vers leurs demeures. Pendant ce temps, on envoya des détachements des armées régulières au sud et à l'ouest, le long de la route marchande rapide qui traverse Iriaèbor et va jusqu'à Borcolline. On envoya des troupes régulières et les milices locales à Borcolline, afin qu'elles rejoignent la force de frappe principale qui s'unissait contre la horde gobelinoïde.

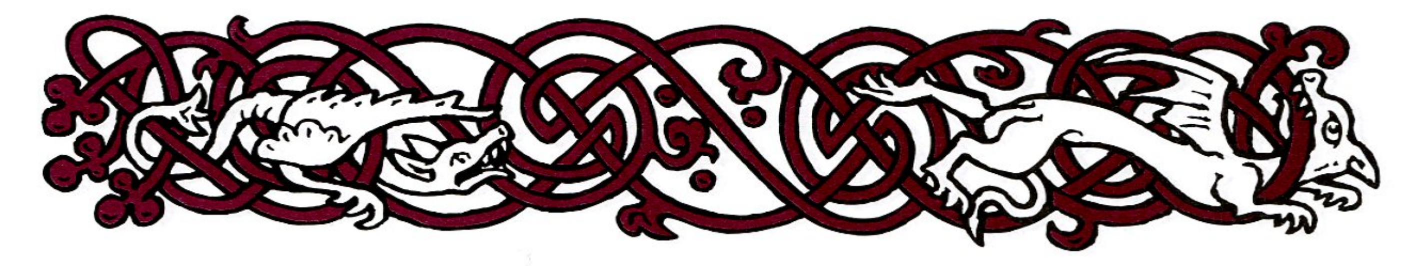
Ils vinrent de Beregost, de la Porte de Baldur, de Berdusk, d'Iriaèbor, Elturel, Scornubel, Soubar, et des recoins de la Haute Lande. Bien qu'âgée de juste 50 ans, et loin d'être une cité aussi grande qu'elle est aujourd'hui, Eauprofonde envoya 20.000 humains pour affronter l'ennemi maléfique. Les Halls Nains envoyèrent une armée redoutable, les haches d'armes luisant tandis que les nains marchaient sans se reposer, pour rejoindre les troupes qui se réunissaient. Bien que personne ne puisse se rappeler avoir envoyé un messager, une force d'elfes vint même proposer ses services. Une escouade arriva d'Evéreska, et une armée d'elfe plus importante vint de Lunargent, et d'autres forêts domaniales du nord. Plus de 140.000 personnes descendirent sur Borcolline afin de rejoindre l'armée combinée.

Les personnes pleines de préjugés, et les ignorants (et ils sont nombreux), parlent des armées rassemblées à Borcolline sous le nom de "forces du Bien" et des hordes gobelines qui y étaient opposées sous le nom de "forces du Mal". Dans un sens, ceci peut être effectivement vrai. Toutefois, selon mon point de vue objectif et impartial, je ne vois pas bien en quoi il est "mal", en tant que tel, d'abandonner une contrée frappée par la mort et la famine. En quoi est-il "mal" de chercher de la nourriture, un abri, et de l'eau ; et en quoi est-il "bien" de massacrer des réfugiés, plutôt que de partager son aisance, et que de les aider à se réinstaller là où leurs espoirs de survie sont moins précaires.

Mais l'histoire tend non seulement à être écrite par les vainqueurs, mais aussi trop souvent par des idéalistes théoriques. Ces prétendus "hommes de vérité" vivent dans leurs tours de savoir, loin des premières loges, et philosophent. Ils se félicitent les uns les autres sur leur "bonté" et celle de leur société, et rationalisent leurs réussites gagnées au détriment d'autres âmes.

Mais je m'éloigne. Les forces étaient à peine arrivées qu'on trouva un chef : Artur Blévin, commandant des





forces de Soubar. Choisissant un compromis, il donna l'ordre aux forces combinées de marcher vers le nord, de crainte que les gobelins ne s'enfuient d'une façon ou d'une autre vers le sud, tandis que la milice des petites-gens de Borcolline se retranchait dans sa ville.

Les forces d'Artur Blévin cherchèrent à prendre de flanc les hordes gobelines qui débordaient depuis la frontière occidentale des Marches Gobelines. Le commandant vit que, si ses armées atteignaient le Triangle de Torgor en premier, elles pourraient empêcher les gobelins d'accéder à cette forteresse naturelle, et les forcer à se rendre à l'est, dans le désert. Là, le soleil féroce et la chaleur effroyable prendraient leur tribut. Sans ressources, les armées gobelinoïdes seraient détruites.

Cela ne se passa pas de cette façon.

Partant en éclaireur, le contingent elfe rencontra la caravane d'Artur Blévin alors à 35 kilomètres du Triangle de Torgor. Ils rapportèrent que les rapides Brutes d'Uthor avaient déjà atteint le bord sud-est de cette haute plaine. Blévin convoqua une rapide conférence, avec les chefs et les stratèges militaires. Ils déterminèrent de rouler vers l'ouest, afin d'établir leur quartier général sur la Colline des Âmes Perdues. À partir de là, ils pourraient entrer discrètement dans le Triangle de Torgor, par le nord et l'ouest, tandis que les troupes d'Uthor surveilleraient vers le sud, afin d'apercevoir leurs ennemis pour la première fois.

Finalement, les cavaliers gobelins devinèrent la manœuvre, et à cet instant, la scène se mit en place pour la confrontation finale. Les forces d'Uthor tenaient le périmètre sud-est du triangle ; celles de Blévin, le côté nord-ouest. Un mince et faible flanc d'elfes et d'humains tenait le côté nord-est du triangle, en cas de fuite de l'ennemi. Entre eux tous, une vaste plaine rocailleuse s'étendait sur 45 kilomètres. Les nains et les gobelins creusaient des tranchées, pendant que les commandants attendaient la décision qui déclencherait la bataille.

Deux jours et deux nuits s'écoulèrent dans un calme nerveux : aucune escarmouche, aucune patrouille agressée. Chaque camp repositionnait ses hommes avec agitation, amenant ses réserves depuis l'arrière. Ce faisant, ils agrandissaient la longueur de la ligne de bataille, et ajoutaient au massacre à venir.

Depuis leurs positions, les guerriers polissaient et aiguisaient leurs instruments de destruction. Autour des feux tremblotants des campements humains, les hommes écrivaient leurs derniers mots à leurs bien-aimées ou, plus souvent, les faisaient écrire par un prêtre. Il s'agissait d'hommes qui avaient du temps pour tuer, mais plus de temps pour apprendre à écrire ou lire.

J'en viens maintenant à la vraie tragédie de la Bataille des Ossements. Non, il ne s'agit pas du fait que le champ de bataille est devenu un lieu de rassemblement pour les morts-vivants. C'est que cette bataille n'aurait jamais dû se produire.

Après deux jours, Uthor était bien au courant de la puissance des forces de Blévin, et savait qu'elles pourraient rapidement se rassembler là où les gobelins essaieraient de sortir de leurs terres d'origine en déclin. Uthor savait qu'il avait peu de chances de vaincre ses adversaires, et peu d'espoir que ses armées puissent conquérir une nouvelle terre d'adoption. Il pensait aussi que ses hommes pourraient battre en retraite vers les Marches Gobelines, et que les armées adverses gêneraient un peu cette retraite.

Après deux jours, Artur Blévin était, lui aussi, bien au courant de cela. Il n'avait que besoin de tenir ses positions pour contrecarrer les plans expansionnistes de l'ennemi. Il savait également que si les gobelins battaient en retraite, il ne les arrêterait pas.

Enfin, chaque commandant savait que l'autre n'avait pas attaqué pendant deux jours et deux nuits. Ils savaient tous deux que la terre autour d'eux était un territoire désert, valant peu de choses pour les humains, elfes et nains ici rassemblés, mais d'une grande valeur potentielle pour les gobelins en manque de terres, et souffrant de la surpopulation.

Si jamais il devait y avoir une opportunité objective pour un compromis et de la diplomatie, si jamais il devait y avoir un terrain commun neutre voué à être partagé, tous les ingrédients étaient là. Et pourtant, lors de la troisième heure après minuit du cinquième jour de Mirtul, les deux commandants donnèrent l'ordre à leurs forces de lancer un assaut de grande envergure, sur la plaine, à découvert, à la rencontre d'une mort certaine. Si l'on devait leur demander, ils diraient que c'était pour l'honneur, ou pour mettre fin une bonne fois pour toutes à la puissance des forces alignées contre eux.

À vrai dire, ils combattirent parce qu'ils ne savaient pas ne pas combattre. Ils ne pouvaient pas tolérer la présence de ceux qui pensaient différemment. Pire encore, ils ne pouvaient concevoir de laisser tomber leur droit sur quelque chose (la terre), qui était incontesté par n'importe quelle estimation rationnelle. Ils combattirent parce que leur haine fanatique de l'ennemi était prévisible.






La Bataille des Ossements

l'Anauroch

S

G A

G

V

G M

P

G

- Montagnes
- Collines
- Zones escarpées
- Roseraie
- Passes
- Bassin des Larmes (uniquement au printemps)
- Puits de mine

G Repaire de gambado
M Messager perdu
V Patrouille de voleurs
A Ignar Turc Abolin
Y Xéhil Yldine
S Sigil Fernelle
P Phthta Thak

0 7,5 15
kilomètres





L'infravision naturelle des Brutes d'Uthor leur donna l'avantage initial lors de l'affrontement nocturne. La bataille commença avec un petit (et largement inefficace) barrage magique à longue portée. Il fut rapidement suivi d'une ligne de kobolds hurlants se précipitant sur la plaine, afin de tomber sur l'opposition.

Malgré l'obscurité, les forces alliées bondirent pour contrer l'assaut des kobolds à l'aide d'une vague d'humains. Dans l'ampleur de la bataille (plus de 160 km^2), il n'y avait pas de ligne de bataille ordonnée. Les troupes des deux camps reçurent l'ordre de s'emparer de la plaine avant l'aube ; tous combattaient là où ils trouvaient l'ennemi. On ne retint aucune réserve, et les défenses en terre sophistiquées qui avaient été dressées furent abandonnées dans l'impatience mutuelle des armées à combattre. Sur ces champs de souffrance, les magiciens lançaient des ténèbres et de la lumière, des éclairs et de la glace, des tempêtes et du silence. L'artillerie hobgobeline tirait sur les amis comme sur les ennemis, jusqu'à ce qu'elle soit réduite au silence par une boule de feu ayant des proportions prodigieuses.

Les premiers rayons de l'aurore n'aidèrent pas beaucoup les hommes d'Artur Blévin. Durant la nuit, près d'un million de pieds avaient remué la terre. Tourbillonnant avec la fumée de milliers de feux, un épais nuage était suspendu au-dessus du champ de bataille, et aucun vent ne le dispersa.

Les hurlements et les cris de colère, de terreur, et de douleur résonnaient de façon inquiétante dans le vaste triangle du massacre. Une sinistre cacophonie étouffait les ordres des chefs, et personne ne pouvait réaliser les manœuvres prévues. Chaque homme se battait pour lui-même, avec peut-être quelques concitoyens villageois à ses côtés. Gobelins ou humains, nains ou kobolds, tous ignoraient le déroulement de la bataille, ou si leur propre survie avait une quelconque signification dans l'ordre universel des choses.

Après un temps, la fatigue et le désespoir des combattants rendirent même difficile l'identification de l'ennemi. Chaque guerrier debout était couvert de sang et de terre. S'il bougeait, vous le frappiez. S'il courait, vous l'empaliez. Si vous lâchiez ou cassiez votre arme, vous en preniez une autre parmi les douzaines situées à vos pieds. On trouvait partout les restes de ceux qui avaient échoué à l'épreuve de survie.

Les légendes disent que la bataille dura deux jours et deux nuits et demies. Certains bardes chantent dix jours et dix nuits, mais des vétérans que j'ai connus jurent qu'aucun combattant n'aurait pu se battre ne serait-ce qu'une journée entière, sans pause pour manger, se reposer et reprendre ses positions. Éparpillés comme ils l'étaient sur l'immense champ de bataille, peut-être que des adversaires éreintés s'écroulèrent là où ils se tenaient, et furent considérés morts, jusqu'à ce qu'ils se relèvent pour combattre de nouveau.

Une brève averse durant l'aube du troisième jour nettoya la brume. Retrouvant la visibilité, les rares survivants cherchèrent des alliés, et battirent en retraite dans leurs premières positions retranchées.

Parmi les troupes d'Artur Blévin, personne ne s'en était sorti indemne. Les survivants s'étaient frayés un chemin jusqu'à la Colline des Âmes Perdues quand ils l'avaient pu. Les autres, trop blessés pour se déplacer, restèrent piégés parmi les corps de leurs amis et de leurs ennemis, gémissant des appels au secours.

Personne ne vint les aider. Peu eurent la force de sauver quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes. Les étendards brillants et flottant au sommet de la colline les narguaient et se moquaient de tous, tandis que les blessés marchaient, luttant contre l'herbe glissante et luisante de sang, qui recouvre l'ossature volcanique de la colline.

Les suites du carnage

Certains diront que les suites de cette bataille sont indescriptibles, mais je vais en parler. La grande bataille, absolument pas nécessaire, a laissé la marque de son influence sur le lieu. Et pourtant, la mort, qu'elle soit atroce ou propre, n'est qu'une facette de la vie et de la non-vie.

Cette brève pluie du matin du troisième jour ne fut pas une véritable bénédiction pour ceux qui se tenaient alors sur la plaine du Triangle de Torgor. Près de 400.000 morts, ou presque morts, jonchaient la plaine. Nombreux étaient ceux qu'on ne pouvait distinguer en tant qu'individus, tant leurs membres et leurs morceaux étaient éparpillés. Les premiers qui moururent portaient des masques de mort figés depuis longtemps, à mesure que toujours plus de morts tombaient autour d'eux. La chaleur atroce avait fait se gonfler et se détériorer les corps, ajoutant une horrible puanteur à l'infecte brume de sueur, de sang et d'ichor, qui agressait les sens. Les vermines et les charognards étaient déjà en train d'arriver ; et pourtant, ils n'étaient rien comparés à ce à quoi cette scène allait ressembler pendant les jours et semaines à venir.

Sur des centaines de kilomètres autour de la bataille, les résidents des Royaumes Occidentaux tremblaient de voir des volées d'oiseaux charognards volant ensemble,





comme des oies sauvages. Pendant plus d'une quinzaine de jours, les charognards ailés se pressèrent vers le festin de charogne. C'est également un fait que je fus la première à défendre et à prouver que l'espèce dominante de mouches qu'on trouve dans tout Féerûne depuis ce jour précis, est le produit d'une espèce désertique auparavant obscure. Avant la Bataille des Ossements, on ne trouvait cette espèce que dans les recoins occidentaux de l'Anauroch. Sa domination présente est le résultat de milliards, voire de milliers de milliards, d'asticots qui se nourrissaient des corps abandonnés sur la plaine…

Bien qu'il soit capable et diligent, le rapport de Balip s'arrête ici "à cause d'un soudain désir de quitter les lieux et de veiller au repas [lire "se soulager de son repas"]". On peut difficilement le blâmer ; Rolanda décrit avec autant de désinvolture la descente des charognards sur une plaine de viande pourrissante, qu'elle le fait quand son sujet concerne les arbres à baies que l'on peut y trouver.

Il suffit de dire que la plaine était littéralement couverte de centaines de milliers de cadavres. Même s'ils en eurent la volonté, les survivants de chaque armée ne purent rien pour leurs morts : tout fut laissé aux éléments. Ceci signifia une période d'abondance pour les vers putrides, les mouches, les asticaots, les vers charognards, et autres, mais cette image n'est pas belle pour ceux d'entre nous naturellement sensibles, ou dotés d'un estomac fragile.

Après avoir changé ses vêtements, Balip reprend la rédaction de son compte rendu, avec le rapport de Rolanda sur les suites de la bataille.

— Elminster

Les forces débraillées rassemblées sur la Colline des Âmes Perdues se montaient à 30.000 personnes au plus. Comptant uniquement des blessés encore capables de marcher, elles partirent deux jours plus tard vers le sud, puis à l'ouest (et en amont de la Bataille des Ossements), à la recherche des gobelins survivants. Durant des jours, les hommes ne virent rien sinon les essaims noirs d'oiseaux et de mouches qui planaient au-dessus du triangle de la mort, là où ils avaient combattu. Finalement, ils trouvèrent des traces, des détritus de campements, et quelques nouveaux cadavres au sud du mur frontalier. Ils accélérèrent leur allure car ils redoutèrent que les gobelins survivants préparent un assaut contre Borcolline même.

Les gobelins se rendirent dans ce que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de la Gorge du Crâne, mais que l'on appelait simplement alors la Gorge Joignant le Fleuve. Il y avait ici des cavernes où les gobelins pouvaient se mettre à couvert, et soigner leurs blessures. Certains disent que les gobelins cachèrent à cette époque de fabuleux trésors dans ces grottes, et on a effectivement trouvé certaines petites caches. Pourtant, il est difficile d'imaginer que les gobelins et leurs alliés auraient d'abord emportés des trésors pour guerroyer. Ils n'ont à coup sûr eu aucune chance de piller durant leur campagne. J'accorde peu de crédit à de telles spéculations, et je pense que risquer sa vie ou un membre pour poursuivre cette rumeur est une folle quête.

Les forces alliées nourrirent le dessein de massacrer les forces gobelines jusqu'au dernier ennemi, peut-être dans un dégoût déplacé vis-à-vis de l'horreur à laquelle les gobelins les avaient "forcés" à prendre part.

On pense que les races gobelinoïdes conjurèrent de l'aide d'outreplan pour leur dernier baroud, car il existe des récits de bardes, et des histoires de vétérans, qui parlent de combat contre des démons et des tanar'ri. Tous les comptes rendus parlent également d'un énorme crâne sans corps, qui apparut dans les airs lorsque les forces alliées attaquèrent, et que des flammes rouges dansaient dans sa bouche, pour roussir les troupes qui avançaient.

Je ne doute pas que les guerriers éreintés de l'armée alliée crurent qu'ils se battirent contre des créatures des Plans Inférieurs, mais il est peu logique que les gobelins aient gardé en réserve une telle aide, au lieu de l'utiliser pour la bataille principale. Quoi qu'il en soit, vu le succès final des forces alliées, cette aide d'outreplan semble avoir été particulièrement inefficace. Il est très probable qu'il se fut agi d'une illusion tapageuse, n'ayant d'autre rôle que de terrifier les troupes des forces alliées, éreintées par la bataille. Les guerriers gobelinoïdes survivants furent chassés des cavernes et des falaises de la Gorge du Crâne, et anéantis.

Ainsi se termina la guerre entre les gobelinoïdes et les armées alliées. Les gobelins continuent d'habiter leurs territoires ancestraux (les Marches Gobelines et les Hautes Landes), et ils lancent parfois des razzias à partir de ces bases. On se rappelle toujours du nom d'Izac Uthor, et on dit qu'il a échappé au massacre de la Gorge du Crâne. Parfois, les doyens séniles marmonnent qu'il reviendra un jour pour diriger son peuple, mais la plupart des gens n'accordent aucun crédit à ce récit.





La vie après la mort après la vie

Les années qui suivirent immédiatement la confrontation sanglante et inutile nous donnent peu de renseignements. Il s'agissait après tout d'un lieu de souffrances et de mort, situé dans une région inhospitalière, à 150 kilomètres de quoi que ce soit. Il y a bien sûr des rumeurs sur cette période avant que le temps, les charognards et le climat n'accomplissent leur tâche. Certains êtres ont sûrement visité le site : des monstres attirés par la chaire pourrissante ; des admirateurs morbides des choses macabres, qui se régalèrent face à la destruction étalée devant eux ; des praticiens de la nécromancie, cherchant des sujets sur lesquels pratiquer ou, peut-être, afin de pouvoir pratiquer libres des complications inhérentes aux régions plus civilisées ; et des pillards et pilleurs de tombes, attirés par la perspective d'un butin et d'un trésor.

Il n'y a nul doute que tous sont venus, et d'autres encore. Il est même probable qu'ils se soient rencontrés les uns les autres, peut-être même qu'ils se soient tenus les uns les autres en respect. Pensez donc : les nécromanciens effraient les curieux ; les monstres tombent sur les nécromanciens trop absorbés par leurs sorts obscurs ; les pillards tuent les monstres qu'ils trouvent en train de se gorger de charogne fraîche ; des essaims de mouches rendent les pillards fous ; et ainsi de suite. Chaque type de visiteur a laissé des preuves de sa présence sur le site de la Bataille des Ossements, mais aucun n'a dominé à long terme.

Comme je l'ai dit, d'autres sont venus sur le champ de bataille. Durant les premières années, ces pèlerins étaient moins concernés par ce qu'ils pouvaient trouver : des veuves affligées, des cortèges funèbres respectueux, des prêtres attristés, et des étudiants en histoire militaire impressionnés et intimidés. Ils sont venus ; quelques uns viennent même encore aujourd'hui. Ils ne cherchent pas à voler quelque chose, ou à exploiter les souffrances qui s'attardent sur le champ de bataille, mais à témoigner de l'honneur et du respect dus à ceux qui périrent ici. Ils viennent pour y trouver la connaissance, la compréhension ou le réconfort.

La plupart du temps, ces visiteurs ne se rendent pas sur le champ de bataille lui-même. Ils approchent par une faille dans les rochers escarpés qui entourent la plaine. Durant une heure, ou une journée, ils observent dans un silence révérenciel ou studieux, puis ils soupirent et s'en vont. Ils laissent parfois un souvenir ou des fleurs ; parfois un nom ou un poème gravé dans la pierre.

Lors du cinquième anniversaire de la bataille, ce fut des visiteurs de ce type qui remarquèrent la brusque et abondante émergence de fleurs sauvages sur le champ de bataille. Après la fin de la saison des pluies, ces fleurs sauvages fanèrent rapidement. Au mois de Flammerige, les tiges étaient devenues marrons et fragiles. Des semaines plus tard, une tempête de sable souffla depuis le désert, et balaya les plantes loin du champ de bataille. Elles n'y poussèrent plus jamais.

Ce fut également ces pèlerins respectueux qui rapportèrent en premier l'activité grandissante des morts-vivants dans la région. Les morts-vivants attaquaient avec une fréquence si croissante, et en si grand nombre, que même les visites peu communes des pèlerins cessèrent presque complètement. Peu de personnes (peu qui se disent civilisées) ont approché ce lieu depuis les cents dernières années. Moi seule ose appeler cette contrée ma demeure, et ses habitants mes ouailles.

La Roseraie

Les fleurs sauvages éphémères sont depuis longtemps tombées en poussière, et les visiteurs de la Bataille des Ossements sont devenus rares. Pourtant, la Roseraie rappelle le défilé funèbre qui a eu lieu ici depuis des siècles.

Un enchevêtrement de roses, de diverses variétés et teintes, pousse dans la faille située au coin sud-est du champ de bataille triangulaire. Certains disent que ce jardin sauvage est le résultat des fleurs et des plantes commémoratives qu'on a amené en ce lieu pour honorer les morts. Prenant racine à travers les fissures du granit, on dit qu'il faut que les plantes trouvent de l'humidité dans les recoins frais des profondeurs. Ces botanistes en herbe vont jusqu'à expliquer que les roses poussent si bien ici grâce à l'appétit de ces variétés pour la moelle qu'on trouve dans le sol. De plus, certains églantiers sauvages sont bien connus pour leur capacité hardie à pousser dans des conditions inhospitalières comme celles-ci.

D'autres qui sont venus pour enquêter sur le phénomène ont détecté des chaussées anguleuses à travers l'enchevêtrement, déclarant que ce dernier était un labyrinthe soigneusement déguisé. Ils disent que de telles structures n'auraient pu se développer naturellement, bien que d'autres débattent sur le fait que les "chaussées"





sont plus que des structures imaginaires imposées à la croissance naturelle de ces roses. Ceux qui voient des labyrinthes inventent des histoires de prêtres ou de veuves affligées, qui ont créé la Roseraie, assurant son alimentation liquide en enterrant une *carafe d'eau infinie* dans les profondeurs.

Les jeunes qui essaient de s'effrayer les uns les autres racontent d'autres histoires autour des feux de camp qui crépitent. Dans ces terrifiantes et longues histoires, la Roseraie aurait été plantée par une liche maléfique, afin d'attirer les vivants, et les roses survivent en buvant dans le puits de sang versé par les milliers de morts. Durant les nuits sans lune, murmurent les adolescents, des zombis, des âmes-en-peine et d'autres morts-vivants, entretiennent les roses.

Durant de nombreux jours et de nombreuses nuits que j'ai passées à la Roseraie, je n'ai rien vu qui permette de créditer un récit plus qu'un autre. Il est clair toutefois que ces roses ne souffrent pas d'une quelconque carence en humidité, bien que la sécheresse ait son emprise sur les environs. Par conséquent, elles doivent tirer l'humidité ou la vie de quelque source inhabituelle. Écoutez tout de même ce que j'ai appris : même dans ce lieu de beauté calme, le visiteur peut trouver à la fois les plaisirs des sens, et des dangers soudains et virulents.

Le jardin lui-même a la forme d'un octogone, avec une entrée dans le coin sud-ouest. C'est uniquement par cette entrée que l'on peut pénétrer dans le jardin sans endommager le rosier, car les églantiers sont fermement entrelacés. Ils créent un mur vivant de 3 à 4 m 50 de haut, se courbant légèrement vers le centre du jardin. Les chemins du jardin, quelle que soit la façon dont ils furent créés, attirent par l'ombre qu'ils proposent, après les débris stériles et les os qui recouvrent le fossé. De plus, les ombres mouvantes et les branches extrêmement voûtées soustraient les chemins aux yeux de ceux qui voudraient deviner les secrets du jardin par les airs. Et de crainte que vous ne songiez à le brûler, je ne peux que vous dire : ne le faites pas. J'ai vu les restes de certains individus qui ont essayé de deviner l'emplacement du cœur secret du jardin de cette façon. Personne ne devrait mourir comme cela…

La chaussée parmi les roses est généralement assez étroite (45 à 75 centimètres de large), changeant selon l'épaisseur du rosier et la vigueur des plantes environnantes. Le sol est couvert d'un épais matelas de pétales et de feuilles mortes, tombés depuis des décennies, voire des siècles. Lors de mes incursions, j'ai découvert ce qui semble être des fossés créés délibérément, reliés les uns aux autres, des chemins intérieurs. Ils semblent s'interconnecter dans un dédale de passages, montagnes russes, et culs-de-sac.

La diversité et la beauté des roses sont plutôt remarquables, mais tout le jardin domine les autres sens avec le puissant parfum de ses fleurs. L'odeur est capiteuse et quelque peu toxique du fait de sa douceur de moisi, surtout après que l'on ait respiré l'air stérile, sec et poussiéreux autour du lieu de la Bataille des Ossements.

Bien que la puissante odeur n'entraîne aucun des effets secondaires de l'ébriété (du mal à articuler, la démarche trébuchante et les sens engourdis), le parfum des roses est désorientant, et affecte sérieusement le sens de la direction et la mémoire à court terme. C'est comme si le secret du jardin se protégeait en inhibant les pensées claires ou les cartographies soignées. J'ai passé plusieurs journées (et quelques nuits) là-bas, mais je crois toujours qu'il y a une zone au milieu du labyrinthe que je n'ai pas encore vue. On dirait presque que le chemin bouge, conspirant pour embrouiller mon excursion à travers le dédale. Quelle qu'en soit la cause, je n'ai jusqu'ici pas réussi à trouver cette zone.

Néanmoins, j'ai répertorié plusieurs variétés de roses que l'on trouve dans la Roseraie. Je vous avertis, n'ignorez pas ce que je vais vous dire simplement parce que je décris des plantes. Ni la vie ni la non-vie ne reconnaissent les catégories artificielles avec lesquelles nous autres, êtres doués de raison, classons la nature. Les fleurs, les herbes, les fruits, les légumes, les arbres et les champignons, ne sont pas différents des mammifères, des humanoïdes, des amphibies et des poissons, dans le royaume de la vie, de la mort et de la non-vie. Une plante pousse, vit, se propage et se défend comme n'importe quelle bête ; et les plantes que j'ai vues peuvent être bestiales ! Alors soyez attentifs lorsque je vous parle des bêtes vertes qui résident dans la Roseraie. Certaines sont bénignes, d'autres mortelles.

Liste des variétés

Les chemins les plus périphériques de la Roseraie sont peuplés des roses les plus ordinaires que l'on puisse trouver là-bas. La plus commune de celles-ci, la *rose de deuil*, est une variété à épines, avec une grande fleur rouge vif, et de grandes feuilles rouge verdâtre. Elle est assez robuste, ses fleurs gardant leur apparence et leur parfum jusqu'à trois jours après avoir été cueillies. On la cultive souvent pour la vendre aux proches des morts, de sorte ce qu'ils puissent fleurir les tombes des défunts : d'où leur nom. Les fleuristes vendent parfois une cousine aux fleurs



La Roseraie

Un carré = 1 m 50

Zone inexplorée

N



blanches de cette rose, dans les bouquets d'amoureux ; on peut également trouver cette rose dans la Roseraie.

Une variété de fleur plus petite et rose décore la *rose rampante*, que les jardiniers préfèrent pour sa vigueur de plante grimpante et rampante sur les piquets des clôtures et les treillis. Dans la Roseraie, les tiges s'enroulent autour de morceaux d'os, ou de bouts d'armes cassées. Complètement enveloppé, le résultat vise à donner à l'églantier une forme horizontale rigide. La vision des tiges de roses enroulées autour des ossements est inquiétante et macabre pour certains, mais totalement naturelle de mon point de vue rationnel.

Si l'on coupe la fleur de la rose rampante lorsqu'elle est complètement éclose, elle ne dure que quelques heures. Si l'on coupe un bourgeon mâture avec une longue tige attachée, il durera environ une semaine. Si l'on écrase légèrement l'extrémité coupée de la tige, et qu'on la conserve dans de l'eau chaude agrémentée d'un peu de sucre, la fleur peut tenir encore plus longtemps. Lorsqu'elle éclôt dans ces conditions, son parfum est suffocant.

La *rose du jour* est similaire en apparence à la rose de deuil, quoiqu'un peu plus grande, avec des feuilles plus vertes, moins d'épines, mais qui sont plus grosses. Les variétés blanches et jaunes poussent dans la Roseraie, avec des pétales rayés de veines rouges. Vu le contexte, les gens superstitieux trouvent ces rayures plutôt sinistres. La rose du jour ne tient que six heures, qu'on la coupe ou qu'on la laisse sur le rosier.

La *sanguirose commune* est la quatrième rose parmi les variétés familières de la Roseraie. Comme son nom l'indique, ses fleurs sont rouge sang, elle pousse en bouquets étroits et ne sont que de taille moyenne. Le rosier compte beaucoup d'épines, des tiges vert foncé, et de petites feuilles sombres.

Cette plante est fragile, extrêmement sensible au froid et au gel. Je ne peux pas indiquer la façon dont cette rose réussit à survivre malgré l'amplitude thermique autour du site de la Bataille des Ossements. La Roseraie est sans doute le seul endroit que je connaisse où cette plante pousse à l'état sauvage.

Bien qu'on l'appelle la sanguirose commune, elle est plutôt rare ; et son histoire est également inhabituelle. Cultivées par un conclave obscur de clercs, près de Teziir, les premières sanguiroses furent présentées au Seigneur du Suzail. On ne les avait jamais trouvées à l'état sauvage jusqu'à ce qu'elles apparaissent inexplicablement, lors d'une seule année (en 1100 CV, le dixième anniversaire de la Bataille des Ossements), qu'on appela l'Année de la Rose Sanglante. Aucune de ces plantes ne survécut l'année suivante, bien qu'on en cultivasse assez dans des environnements contrôlés pour perpétuer la variété. Aujourd'hui, les nobles paient cher pour sa culture minutieuse. Porter une sanguirose en décoration sur une tunique est une marque de richesse ; et c'est un présent généreux pour la favorite d'un seigneur.

Ce sont donc les variétés de roses ordinaires que l'on trouve dans ce jardin. En outre, il existe au moins trois variétés que vous feriez bien de connaître. J'ai baptisé la première la *rose crépusculaire*, pour sa fleur aux teintes jaunes, oranges et rouges, qui imite les couleurs du crépuscule. Cette rose possède une tige sombre et ses épines peuvent être douloureuses, mais elles sont grosses et facilement évitables. Ses feuilles aux bordures dentelées sont beaucoup plus dangereuses : tranchantes comme des rasoirs, elles coupent facilement la peau non protégée.

Alors que la coupure elle-même est peu importante, les feuilles de la rose libèrent un poison qui vous endormira rapidement pour des heures. Une personne mal intentionnée pourrait récolter ses feuilles afin de les mélanger à de la nourriture ou de la boisson. La décoction qui en résulterait empoisonnerait quiconque l'aurait ingérée, ralentissant ou arrêtant la respiration de la victime.

Les effets durent 1d6 heures. Chaque portion de 3 grammes de poudre de feuilles ingérée avec de la nourriture ou de la boisson diminue de 10% la respiration ; quiconque respire à 30% ou moins doit effectuer un test de Constitution chaque round pour rester conscient ; un échec au deuxième test de Constitution provoque l'étouffement.

Un deuxième danger parmi les roses de ce lieu est la *rose incarnat*, une rose rouge vif, sans épines, avec une fleur extrêmement grosse. Son odeur parfumée et aromatique imprègne l'air sur plusieurs mètres. Elle est extrêmement plaisante, quoique pas trop douce, et provoque des rougeurs sur les joues de la plupart des humains qui la respirent.

Cette variété est bien connue dans les lointains recoins des Royaumes Orientaux, où on l'utilise dans les parfums et les poudres destinées aux femmes aisées de la région. Alors que cette rose semble inoffensive, et bénéfique pour les parfumeurs, mes études montrent que la senteur qui donne des rougeurs aux joues des belles



jeunes femmes, les affaiblit véritablement. Le bouquet de cette rose diminue l'endurance et la force d'une personne après une exposition prolongée, provoquant vertiges et pâmoison.

Les plaisantins attribuent ceci aux effets de l'état amoureux. En fait, les amants subissent les effets d'un poison désorientant en suspension dans l'air. Je crois que le parfum de cette fleur est la cause d'une grande partie de la désorientation dont on souffre dans le dédale du jardin. Toutefois, je ne suis pas convaincue qu'il s'agit de la seule cause de la confusion qui dérange chacune de mes tentatives pour localiser le centre du jardin.

La senteur de quelques unes de ces fleurs, comme on les utilise fréquemment dans les endroits peuplés, ne provoque qu'un sentiment mineur d'émerveillement et de confusion, qui est à peine remarquable en tant que tel. Cet effet dure pendant que l'odeur reste dans l'air, et persiste jusqu'à une heure après.

Dans une grande concentration, comme on peut en trouver dans une plante grimpante, le parfum de la fleur diminue l'orientation spatiale, à un taux cumulatif de 1% par round, jusqu'à un maximum de 85%. L'effet dure 1 à 6 heures après que l'odeur cesse d'être présente.

Le fait que Rolanda ait abandonné son éducation druidique lui a fait omettre d'autres usages intrigants, parfois mortels, de la rose incarnat et de la rose crépusculaire. On sait communément que lorsque les abeilles font du miel avec des fleurs empoisonnées comme la belladone, ce miel est aussi empoisonné. Il y a eu des cas isolés de douceurs contaminées qui sont apparues sur les marchés de Thay. Certains marchands ont même vendu des confiseries en miel cristallisé, provoquant les effets pervers prévisibles pour le consommateur. À ce jour, ce miel semble n'avoir été fait qu'à partir des fleurs de la rose incarnat. Il existe cependant un signe suggestif d'un hydromel brassé à partir du miel de la rose crépusculaire. Étant donné que cet hydromel endort le buveur plus rapidement que les autres breuvages de ce type, il est difficile de démontrer une cause et un effet précis. Toutefois, une mixture aux effets particulièrement rapides est apparue à Chondath. Personne n'a prouvé que la rose crépusculaire se trouvait parmi les ingrédients, mais les soupçons montent rapidement au fur et à mesure que les buveurs s'écroulent.

— Elminster

Roses incarnats séchées

Dans certains lieux de festins de catégorie inférieure d'Eauprofonde, il devient fréquent de trouver des bols de désodorisants d'intérieur, placés aux environs des chambres, officiellement pour masquer les effluves des visiteurs les plus malodorants (et peut-être aussi de certains employés). Au moins un de ces établissements est apparemment en relation avec un fournisseur de roses incarnats, et a commencé à mélanger une senteur spécialement conçue, qu'on ne met que dans les suites les plus onéreuses. Les effets toxiques des fleurs séchées sont deux fois plus forts que ceux des fleurs fraîches d'un rosier (2% de diminution de l'orientation spatiale par round, jusqu'à un maximum de 100%, durant 2 à 12 heures après que l'odeur cesse d'être présente). L'apothicaire responsable de la création de ces fleurs séchées a été jusqu'à extraire l'essence de la rose incarnat, et à ajouter l'huile puissante aux fleurs séchées. Le résultat revient à exposer la victime à 10 rosiers garnis de roses incarnats (500 fleurs).

Une goutte d'essence de ces roses est aussi efficace qu'un millier de ces fleurs sur un rosier ; si la victime est exposée à une goutte entière, la diminution du sens est assurée en un tour.

Bien que je ne puisse pas affirmer à coup sûr qu'il s'agit là des ingrédients de ce mélange capiteux, ce sont de bons candidats potentiels à inclure dans un tel mélange de senteurs d'herbes.

- Deux poignées de pétales séchés de rose incarnat
- Quatre gouttes d'essence de rose incarnat
- Un gramme de racine d'iris (comme fixatif)
- Une poignée de fleurs de lavande séchées
- Deux cosses de vanille entières (une épice très onéreuse, venue de la lointaine contrée de Maztica ; disponible dans les magasins de la chaîne Aurora, au Catalogue Complet des Royaumes)

— ou —

À peine une poignée de fleurs malvacées bleues séchées

— Recette récupérée par Bronwyn Clairiétoile






Finalement, voici la raison pour laquelle j'appelle "commune" la rare sanguirose dont je parle ci-dessus : pour la distinguer d'une autre, encore plus inhabituelle. Le long des chemins intérieurs du dédale, on trouve une rose identique à la sanguirose commune, excepté un aspect. Cette rose n'est pas vivante ; plus précisément, elle est morte-vivante. La sanguirose morte-vivante prend racine dans la moelle, que l'on trouve partout dans cet étrange endroit ; cela explique peut-être la croissance et l'alimentation continues de la fleur.

Mes expériences montrent qu'une fleur coupée du rosier reste indéfiniment fraîche une fois piquée sur une tunique, un revers, ou dans un petit bouquet porté par un être vivant. Aspirant lentement l'énergie vitale de ce type d'hôte, la rose affaiblit inexorablement celui qui la porte. Au bout de quelques semaines, il ne reste aucune trace de vie, et l'hôte de ce parasite mort-vivant sombre à son tour dans la non-vie.

La sanguirose morte-vivante fait perdre 1d3 points de vie par jour à sa victime, et diminue sa Constitution de 1 point tous les deux jours.



L'énergie vitale d'un animal racé semble être la nourriture préférée de cette rose, mais même une vie végétative ou fongique lui suffirait. Si on la coupe à proximité d'une source d'énergie vitale, la fleur de la sanguirose morte-vivante ne se fane pas, mais s'assombrit jusqu'à ce qu'elle soit presque noire. Si une source d'énergie vitale s'avère à nouveau disponible, la fleur absorbera rapidement ce dont elle a besoin, et sa couleur redeviendra rouge sang ordinaire, suffisamment rapidement pour que cela soit manifeste à l'œil nu. Si on empêche une rose noircie de se nourrir pendant au moins trois à quatre jours, la fleur explose brusquement en une fine poussière noir verdâtre. Cette poussière s'évapore en 20 minutes si on la laisse à l'air libre.

Si l'on récupère la poussière d'une sanguirose qui a explosé, et qu'on l'enferme dans un récipient hermétique, elle dure longtemps. La durée exacte dépend de la qualité de l'étanchéité ; il semble qu'il se produit un peu d'évaporation lente, même dans des circonstances optimales. Jusqu'ici, je n'ai pas trouvé que cette poussière soit la preuve d'utilisations magiques, chimiques ou nécromantiques ; mais je poursuis mes expériences.

Ah ! Au fait, n'hésitez pas à vous verser plus de thé pendant que je parle. Votre futur voyage sur le site de la Bataille des Ossements sera suffisamment sec, sans que vous le commenciez déshydratés par mon manque de savoir vivre.

Cela embrouille l'esprit du vieil homme que je suis. S'agit-il de ce qui serait de l'humour dans l'existence solitaire de Rolanda, ou son sens social est-il si piètre qu'elle ne comprend pas l'effet produit en juxtaposant ces deux idées dans le texte précédent ?

— Elminster

Chose assez étrange dans mes excursions parmi les morts-vivants, ici et ailleurs, j'ai vu plus d'une fois la fleur d'une sanguirose épinglée à la cape ou à la tunique d'un mort-vivant avec un rang et une puissance considérable. En théorie, il se pourrait que cela soit une sanguirose commune portée en guise de décoration, mais je suis convaincue qu'il s'agit de la sanguirose morte-vivante. Il paraîtrait illogique qu'ils agissent de la sorte si la fleur absorbait l'énergie des morts-vivants comme elle le fait aux vivants. Je présume



qu'il porte la fleur en en connaissant l'effet, et en partageant avec elle toute l'énergie vitale qu'ils rassemblent ; tout comme on partagerait un repas avec un furet de compagnie. Il est également possible que quelqu'un qui serait bien habitué à interpréter les subtiles variations de teinte de la sanguirose, puisse utiliser la fleur pour détecter la proximité d'êtres vivants.

La capacité de la sanguirose morte-vivante à dérober l'énergie vitale semble exister avant même que la fleur ne soit cueillie, mais pas aussi fortement. Le danger potentiel de camper la nuit près d'une multitude de fleurs aussi peu mortelles rend imprudent le fait de prendre un tel risque inutilement. Bien qu'il semble que ce danger fait de la Roseraie un piège potentiellement mortel, je n'ai jamais trouvé un cadavre ni une preuve de quiconque ayant succombé à cette fleur.

Chaque sanguirose morte-vivante non coupée fait perdre 1 pv par jour, et n'a aucun effet sur la Constitution. Il faut que les victimes se trouve à 6 mètres au plus d'un rosier pendant au moins 8 heures pour que cela se produise.

Les mineurs d'os

On peut entrer dans la haute plaine de la Bataille des Ossements par la trouée sud-est qui se trouve dans les rochers escarpés, ou par les nombreuses passes moins évidentes. Lors d'une journée ensoleillée (et la plupart le sont), la première impression que l'on a de la plaine est son brillant éclat blanc et aveuglant. Au crépuscule ou à l'aube, ou lors des rares journées nuageuses, il est plus facile de distinguer les caractéristiques de cette étendue plate. Elles sont ordinaires : des rochers et des pierres en vrac ; des effondrements, des tertres, et des entassements de sable blanc. Il se peut que quelque arme abandonnée depuis longtemps, nouvellement polie par le sable et le vent, capte la lumière pendant un instant.

Au printemps, on voit parfois une petite mare près du centre de la plaine : la Mare de Larmes. Les conteurs aimeraient que vous croyiez qu'elle fut formée par les larmes des blessés et des mourants. Une belle histoire. En fait, cette mare peu profonde est juste une flaque, vraiment, un écoulement des brèves pluies de printemps de la région. L'eau est extrêmement saumâtre et salée ; non pas parce qu'elle vient d'un flot de larmes amères, mais parce qu'elle est filtrée par les ossements, et dissout les sels minéraux. L'eau se retrouve dans le bassin peu profond, et s'évapore rapidement, concentrant davantage les sels.

Au fur et à mesure que l'on se rapproche, les contours et les protubérances des os, des crânes, et des armes, gâchent la perfection plane du sol, et renferment le témoignage silencieux de l'histoire de ce lieu de mort. Bien que la vaste majorité de ces crânes et de ces os soient des reliques de la Bataille des Ossements, il faut faire particulièrement attention en s'approchant des crânes qui sont sur le sol. Certains peuvent en fait délimiter les repaires de gambados, surtout près du fossé sud-est, par lequel les gens entrent la plupart du temps sur le champ de bataille. Ces "crânes bondissants funestes" ont capturé plus d'un curieux pèlerin ou étudiant du macabre, et en ont effrayé encore beaucoup plus. On peut trouver des détails sur les gambados dans la boîte du *Guide des Royaumes Oubliés*.

La surface de la plaine montre des marques des perturbations, à la fois passées et récentes, et pas seulement dues aux gambados. Des trous récemment creusés s'enfoncent dans la terre, les os et la moelle. D'autres trous, manifestement creusés avant la dernière tempête de sable, se sont effondrés.

Tandis que certaines de ces caractéristiques sont des repaires de gambados abandonnés, la plupart des tunnels marquent les activités des Mineurs d'Os. Ces charognards gobelinoïdes fouillent les os et les détritus de l'ancienne bataille afin d'y trouver les butins censés avoir été emmenés par les milliers de personnes qui sont mortes ici. Les caractéristiques des Mineurs d'Os sont les mêmes que celles des gobelins.

Plus d'une centaine de Mineurs d'Os travaillent, se reposent, et jouent, sous le site de la Bataille des Ossements. Ils travaillent généralement en bandes paranoïaques et étroitement liées de trois à six individus. Bien que la profondeur moyenne d'os sur la plaine ne soit pas très épaisse, la poussière et les fragments d'os remplissent chaque irrégularité. À certains endroits, l'épaisseur des débris est prodigieuse. Les mineurs creusent sous l'os, dans la couche de terre plus stable, puis ouvrent un passage étroit vers le minerai situé au-dessus. En accédant à cette couche par dessous, les mineurs ont plus de chances de trouver les objets métalliques plus lourds, qui ont dérivé au fond de ces strates depuis les siècles que la bataille est terminée : les armures, les armes, les pièces et les trésors.

Bien qu'elles rivalisent jalousement les unes contre les autres, toutes les bandes de Mineurs d'Os descendent






probablement d'une troupe unique de gobelins, qui fuit les Marches Gobelines desséchées dix ans après la Bataille des Ossements. Apprenant que le climat sans cesse plus sec avait préservé les restes, ils vinrent pour dérober et piller les débris laissés par cette calamité.

Comme les mineurs d'ailleurs, les Mineurs d'Os endurent des vies ardues qui les rendent forts et hardis. Ils fouillent comme les autres mineurs : creusant, étayant des murs (ils préfèrent les longs os comme supports), et entretoisant le plafond pour prévenir les éboulements. Cette dernière action est particulièrement importante, comme le toit du tunnel n'est presque pas cohésif, et qu'une chute de poussière d'os est souvent le seul avertissement du danger. Pour aider à soutenir le toit, les mineurs préfèrent des côtes, enfoncées dans chaque côté de l'étroit plafond recourbé.

Comme tous les mineurs, les gobelins cherchent les veines et les gisements de "minerai". Pour eux, ces "veines" sont des lignes d'armes et autres butins qui démarquent une ligne de bataille de guerriers tués, ou une dépression topographique dans laquelle les objets les plus lourds se sont lentement déposés au cours des siècles. Il existe deux types d'autres gisements : les trésors enfouis par mesure de précaution par ceux qui étaient sur le point d'aller au combat, et les butins non comestibles repoussés par les vers charognards, qui fréquentèrent l'endroit après la fin de la Bataille des Ossements, lors de leur repas.

Attirés sur le site par les bruits de la bataille il y a trois siècles, les vers charognards trouvèrent un festin au-delà de leurs rêves les plus gloutons : des milliers de cadavres à manger ; leur frénésie alimentaire n'était pas refrénée par les oiseaux, les rats, les vers, les vers putrides et les autres charognards opportunistes volant leur propre content de tout petits morceaux.

Avec l'énorme quantité de nourriture, les vers charognards gorgés se sont reproduit avec enthousiasme, et les rejetons eurent amplement assez de nourriture de la part de leurs parents. Par conséquent, ils ne s'attaquèrent pas les uns les autres, et ne devinrent pas non plus de la nourriture pour leurs parents avides ; ils grandirent et survécurent pour se multiplier de nouveau. Au bout de deux ans, la champ de bataille était quasiment une ruche de vers charognards. N'ayant que faire des trésors ou de l'armement, les vers charognards rejetèrent dans le trou le plus proche les objets dont ils ne voulaient pas. Rien ne s'opposait à leur frénésie de festins et d'accouplements.

Comme c'est le cas avec les voies de la nature, la surpopulation de vers charognards s'écroula brusquement. La charogne des guerriers défunts disparue, et sans aucune nouvelle source de nourriture dans la chaîne alimentaire, les vers charognards affamés commencèrent à manger leurs propres rejetons, puis à se dévorer entre eux. Bientôt, il n'en resta que quelques uns. Leurs passages souterrains s'écroulèrent, laissant peu de signes de leur brève domination. Peu de signes, sauf ces trous remplis de trésors issus de festins oubliés depuis longtemps.

Les tas d'ordures des vers charognards sont les trésors sans propriétaires que les Mineurs d'Os recherchent sous le champ de bataille. Leurs trouvailles de la journée, et leurs spéculations sur le butin du lendemain, sont l'occasion de conversations secrètes parmi les membres d'une équipe de mineurs précise. Les gobelins sont bien versés dans la lecture des signes qui représentent un tunnel de ver charognard effondré. Ils suivent assidûment ces signes afin de localiser une ancienne tanière, puis le trou qui y est associé et rempli d'ordures (en fait, de trésors).

La découverte d'un tunnel de ver charognard intact produit le même effet sur ces gobelins que lorsqu'un prospecteur nain trouve une pépite d'or dans un ruisseau. La fatigue se dissipe ; les yeux se tournent en amont (ou en bas, dans le cas d'un tunnel), vers la source qu'on imagine illimitée en richesses. Bien entendu, les Mineurs d'Os réussissent encore moins à découvrir des richesses illimitées que les prospecteurs itinérants. Et pourtant, pour chacun d'eux, c'est la recherche, autant que la découverte, qui donne un intérêt à leur existence.

Mis à part le danger des éboulements, les Mineurs d'Os affrontent également la mort s'ils tombent sur les quelques vers charognards qui habitent encore le site de la Bataille des Ossements. On ne peut pas masquer aux vers charognards prompts à creuser, les répercussions des excavations des gobelins, et il faut que les Mineurs d'Os restent constamment alertes, à guetter les menaces souterraines. Parfois, les gobelins tombent sur les vers charognards morts-vivants, encore plus répugnants ; les produits zombis d'expériences menées par un puissant nécromancien.

Bien qu'on ne les rencontre que rarement, les vers putrides sont un autre ennemi ignoble et mortel. Les profonds tunnels des gobelins s'écroulent parfois dans un effondrement où il reste de la charogne. Les vers putrides qui sont là à festoyer accueillent volontiers la viande plus fraîche.

Chose étonnante, les morts-vivants que l'on trouve si souvent en surface n'ennuient guère les Mineurs d'Os





souterrains. En retour, les gobelins prennent peu de précautions contre les morts-vivants, sauf le fait de se tenir près d'un trou, faisant office d'abri, à chaque fois qu'ils s'aventurent à la surface.

Les Mineurs d'Os ne voyagent jamais hors de la région pour colporter leur butin. Ceci entraîne des spéculations visant à savoir s'ils font affaire avec les morts-vivants puissants qui semblent contrôler les morts-vivants errants de cet endroit, ou s'ils commercent avec des agents de passage du Zhentarim, lorsque ces derniers s'aventurent de leurs propres moyens depuis le nord, jusqu'au Marches Gobelines, et au-delà. Moi-même, je trouve que les arrangements financiers de ces gobelins justifient difficilement l'effort d'une investigation.

Ver putride : Int Non ; AL Néant ; CA 9 ; VD 1 ; DV 1 pv ; TAC0 Néant ; #AT 0 ; Dég Néant ; AS S'il touche la peau nue (dans le doute, pourcentage de chance égal à 10 fois la CA de la victime), il creuse automatiquement jusqu'au cœur, et provoque la mort en 1d3 tours, à moins qu'il ne soit brûlé (les flammes tuent 1d6 vers putrides, et infligent 1d6 points de dégâts par application) ; DS Aucune ; TA Mi ; NM 5 ; PX 15.

Le rassemblement de morts-vivants

Avant la Bataille des Ossements, le Triangle de Torgor était un lieu où les apprentis, ou bien les prêtres et mages en herbe, pouvaient tester leurs sorts. Stérile, désolé, mais raisonnablement accessible, l'endroit attirait les expérimentateurs qui pouvaient alors travailler sans peur de l'embarras (si leurs sorts en venaient à ne pas produire l'effet escompté). Si cette magie provoquait une destruction exceptionnelle (intentionnellement ou accidentellement), ils pouvaient travailler sans craindre d'irrémédiables dégâts, ou une rétribution non remboursable. Il n'est donc pas particulièrement surprenant de voir que les circonstances macabres des suites de la Bataille des Ossements aient attiré un certain élément parmi les gens de ce type, qui voulaient faire des expériences avec les ressources fournies par la bataille.

Dans les décennies qui suivirent la Bataille des Ossements, les restes encore à jour des défunts devinrent du matériel pour les jeux, les expériences et les batailles menées par divers prêtres, magiciens, nécromanciens et chamans, certains en vie, et d'autres qui étaient eux-mêmes morts-vivants. Certains ont sans doute utilisé leur capacité à animer les restes macabres qui traînaient çà et là, afin d'améliorer leurs compétences. D'autres encore levèrent des armées de morts-vivants qui devaient exécuter leurs ordres. De plus, comme beaucoup de prêtres et de mages puissants périrent dans de hideuses circonstances durant la bataille (et souvenez-vous que la plupart des morts n'étaient jamais convenablement enterrés), un nombre important de morts-vivants "naturels" apparut.

Peu importe leur genèse, les armées de zombis se battirent entre elles, en guise de sport pour leurs créateurs ; et plus tard, dans le cycle du pourrissement, les mêmes outrages furent perpétrés sur des armées de squelettes. De nombreuses créatures de ce genre continuent d'errer sur le champ de bataille. Certaines continuent d'obéir aux ordres qu'on leur a donné il y a des siècles ; certaines sont les nouvelles créations de nécromanciens qui demeurent dans des places fortes secrètes des environs.

La Bataille des Ossements créa également des fantômes qui continuent de hanter la région. Cette zone attire également des liches, qui rassemblent leurs forces mortes-vivantes pour s'affronter entre elles, et décourager les intrus vivants de pénétrer dans leur domaine mort-vivant.

Vous devez comprendre les forces que vous pourriez rencontrer ici, ainsi que les lieux et les périodes où il faut être vigilant. À cette fin, je vais vous décrire individuellement chaque type de mort-vivant que vous pouvez trouver sur le lieu de la Bataille des Ossements.

Les squelettes

Ces morts-vivants animés n'ont pas peur du brillant soleil du désert, et ils sont ainsi ceux que l'on rencontre le plus souvent durant les heures du jour. Ils sont relativement fréquents dans la plaine à l'air libre du champ de bataille lui-même. Généralement, ces créatures tombent dans l'une de ces quatre catégories :

1. **Les gardes squelettes :** Des bandes de 15 à 30 guerriers squelettes tendent des embuscades aux voyageurs qui traversent les passes montagneuses autour du lieu de la Bataille des Ossements. Ces guerriers squelettes sont presque toujours dirigés par un zombi juju ou une goule, et plusieurs passes sont gardées de la sorte. À en juger par la qualité de celui





qui les commande, et par leur mission visant à empêcher quiconque de traverser le défilé qu'ils gardent, ils sont sûrement la création de quelque mort-vivant puissant résidant dans les parages.

2. **Les squelettes errants :** Les rencontres avec un à trois squelettes errants ont presque toujours lieu sur le champ de bataille lui-même, plutôt que dans les passes et les rochers escarpés des alentours. Ces squelettes sont généralement en très piteux état, souvent avec des os fêlés ou manquants, et ils portent des armes endommagées. Il paraît probable qu'il s'agit des restes des armées squelettes qui se sont battues ici au fil des siècles. Ils attaquent tout de façon indifférente, sans subtilité ni stratégie.

3. **Les ossements animés :** Ces rencontres se produiront la plupart du temps sur la plaine du champ de bataille, où d'innombrables os dépassent à la surface ; mais ceux-ci ont été animés. Un bras, une main, un crâne, ou un autre os ordinaire posé sur le sol bouge brusquement : saisissant, mordant ou perçant un passant vivant. Certains de ces restes sont des squelettes partiellement détruits, créés il y a plusieurs siècles. Cependant, certaines personnes pensent que leur fréquence suggère que ces ossements animés sont la récente création d'un habitant actuel, ayant une notion perverse de la façon dont il peut utiliser ses pouvoirs.

   Ossements animés : Int Non ; AL N ; CA 10 ; VD 1 ; DV _ ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-2 (1-4 si main ou pied doté de griffes ; 1-3 si morsure avec des dents) ; AS Aucune ; DS Ne peuvent être repoussés que si la partie du squelette compte le crâne) ; TA P ; NM 5 ; PX 35.

4. **Les animaux squelettes animés :** La plupart du temps, ces morts-vivants sont le résultat de conjurations nécromantiques menées par des apprentis magiciens. Une fois la séance d'entraînement finie, le magicien libère les bêtes, qui retournent errer dans leur ancien habitat. Ces rats, hérissons, chauves-souris, oiseaux, lapins et coyotes squelettes sont troublants, mais pas particulièrement dangereux. Toutefois, il y a eu quelques rapports sur des attaques massives de centaines de rats squelettes. Ceci suggère que quelque puissant mort-vivant a trouvé les rongeurs pratiques, peut-être pour effrayer les intrus fortuits.

Les zombis

Les rencontres de zombis étaient plus fréquentes par le passé qu'aujourd'hui. Des patrouilles de 5 à 8 zombis montent encore la garde durant le jour, bloquant les lieux où les pèlerins et les visiteurs cherchent le plus souvent à entrer sur le site de la Bataille des Ossements. De nombreuses patrouilles de ce type agissent comme deuxième ligne de défense le long des chemins gardés par des guerriers squelettes. Chaque groupe comporte un zombi juju, un goule, ou une blême, pour diriger l'escouade traînarde. Un groupe de zombis plus important, généralement de 10 à 18, garde presque toujours le fossé sud-est, juste après la Roseraie.

Manifestement, au moins un des habitants morts-vivants du site de la Bataille des Ossements se délecte à capturer un visiteur ou un aventurier occasionnel, et à transformer cette personne malchanceuse en zombi juju ; si la victime n'a pas été capturée vivante, elle devient un zombi ordinaire. Puis la nouvelle création est envoyée pour garder le chemin par lequel elle est arrivée. Il s'ensuit souvent une situation tragique et angoissante lorsque le zombi attaque des amis venus aider leur camarade.

Les monstres zombis

Toutefois, un autre aspect redoutable d'un affrontement avec des zombis vient du fait que l'on peut rencontrer tous les types de monstres sous la forme de zombis. Toute créature que l'on trouve normalement dans le désert environnant peut exister, parfois en groupes, errants sur le site de la Bataille des Ossements. Ceci peut comprendre des chats des sables, des hommes-scorpions, des géants du feu, des dragonnes, des drakes ignés, des faucons de feu, et d'autres.

> Ces créatures possèdent les mêmes caractéristiques et capacités que les monstres de leur vivant, avec quelques exceptions. Les vitesses de déplacement sont réduites de moitié, le vol est impossible, et les monstres zombis attaquent toujours les derniers dans un round.
>
> Toutes les caractéristiques et capacités dépendant d'une vitesse ou d'une Dextérité élevée sont perdues. L'immunité contre certains sorts des zombis s'applique, et l'eau bénite et les effets de vade retro s'appliquent comme pour les zombis humanoïdes, donnant droit aux conditions spéciales pour les





morts-vivants qui se trouvent dans les parages du site de la Bataille des Ossements, comme c'est mentionné en page 29.

Les créatures attaqueront toujours jusqu'à la mort. Il faut que tous ceux qui rencontrent des monstres zombis réussissent un jet de sauvegarde contre la mort magique, ou se recroquevillent de peur pendant 1d3 rounds.

Les goules

Les goules étaient fréquentes dans les années qui suivirent la Bataille des Ossements, puisqu'elles se rassemblaient pour se nourrir des défunts. Durant les premiers jours après la bataille, les blessés qui allaient bientôt mourir assistèrent à l'horreur de bandes de goules vagabondant, festoyant sur les corps de leurs camarades décédés. Pire encore, ces nouveaux morts devenaient souvent eux-mêmes des goules, augmentant les rangs des maraudeurs. Après un certain temps, avec la diminution des aliments qui nourrissaient leurs habitudes poltronnes, les goules s'en allèrent. Néanmoins, des voyageurs peuvent parfois en trouver une en train de diriger un groupe de morts-vivants mineurs.

Les ombres

On n'en a pas rapporté la présence sur la plaine ni dans la région environnante. Toutefois, les Mineurs d'Os affirment que l'on en trouve parfois dans les tunnels abandonnés des vers charognards.

Les nécrophages

Détestant la lumière, et par conséquent évitant le soleil, les nécrophages infestent le lieu de la Bataille des Ossements la nuit. Des bandes de 12 à 30 individus patrouillent les passes montagneuses et la plaine à ciel ouvert, prêtes à tomber sur quiconque campe ici. Souvent, les bandes de nécrophages comptent plusieurs squelettes et un ou deux zombis ; certaines possèdent également un blême ou un spectre comme chef.

Vu le manque d'efficacité sérieuse au combat des guerriers squelettes et zombis, j'en ai conclu qu'ils font parti de la bande pour leur capacité à choquer ceux qui les voient, plutôt que pour une quelconque augmentation de la puissance du groupe.

Les nécrophages prennent plaisir et se délectent à vivre sur le lieu de la Bataille des Ossements, car c'est un monument à la souffrance et à la mort des vivants. Par conséquent, les nécrophages protègent férocement l'endroit, et se battent avec une vigueur particulière. Bien que la lumière du jour ne blesse pas ces créatures, elles en détestent le rayonnement. Les nécrophages rompront le combat bien avant le lever du soleil (si c'est toutefois possible), et retourneront à leurs tanières souterraines pour la journée.

Les blêmes

Ces cousins malodorants des goules se sont faits plus rares ici au fil des siècles. Il en reste quelques uns, qui dirigent des bandes de morts-vivants mineurs.

Les âmes-en-peine

Plusieurs centaines de milliers d'humains combattirent durant la Bataille des Ossements, il ne devrait donc pas être surprenant que certains aient été des êtres puissants, de confession maléfique. Une fois tués, ils prirent l'apparence d'âmes-en-peine. Des hommes encore en vie deviennent leurs esclaves âmes-en-peine, dans l'après-vie des morts-vivants.

Impuissantes à la lumière du jour, ces créatures sortent dans l'obscurité nocturne afin de chercher des recrues parmi les vivants (quiconque étant assez fou pour visiter leurs demeures désolées et peu attirantes). Au moins cinq bandes d'âmes-en-peine parcourent la région, et il y en a peut-être jusqu'à douze. Allant de 8 à 24 individus, elles gardent jalousement leur territoire. Des signes d'une trêve ou d'un accord entre leurs maîtres les empêche d'essayer de se dominer entre elles.

Les momies

Bien qu'on les trouve souvent dans les zones arides, les momies sont le fruit de certaines pratiques d'inhumation, et de la perturbation ultérieure de leurs tombeaux. Aucun enterrement de ce type n'a eu lieu, et il n'y a aucune momie.

Les spectres

La Bataille des Ossements a donné naissance à presque cent spectres. Sauf pour quelques uns qui dirigent des bandes de morts-vivants mineurs, les spectres sont des créatures solitaires qui interagissent peu avec les morts-vivants qui les entourent. Ils protègent le sol d'où ils sortent chaque soir, et certains disent qu'ils attendent que l'on enterre convenablement leurs corps, dans un sol consacré.

La raison contredit cette idée romantique. Après tout, les spectres attaquent régulièrement les intrus, et chassent les





vivants loin de leur territoire. S'il cherchait à ce qu'on l'enterre, un spectre devrait mener les vivants à son territoire, de sorte que le corps puisse être trouvé et enterré. Quels que soient les désirs d'un spectre, je doute que l'inhumation dans une terre consacrée figure en tête de liste.

Les vampires

On n'a rencontré aucun vampire, et il y a peu de chances que cela se produise, vu l'histoire de la Bataille des Ossements. Il se peut qu'un seul vampire ait émigré ici à cause de la multitude de morts-vivants mineurs à dominer, mais un vampire "natif" est assez improbable.

Les fantômes

Il n'est pas étonnant que cette tragédie ait peuplé le champ de bataille avec un certain nombre de fantômes. Je connais les suivants, mais il y en a sans doute d'autres.

Le messager perdu : Ceux qui combattirent aux côtés des forces alliées lors de la Bataille des Ossements étaient pour la plupart des soldats expérimentés et hardis. Et pourtant, certains garçons trop jeunes pour qu'on les appelle des hommes, se trouvaient parmi eux, à la recherche d'aventures et de gloire sur le champ de bataille. Ces garçons étaient souvent choisis pour être des messagers. Galoper de tranchées en tranchées excitait tellement ces garçons, qu'ils pensaient peu au lendemain.

Il s'agit donc de ce jeune messager qui détala pour délivrer un message au commandant du flanc droit, juste cinq minutes avant le début de la première charge. Le garçon se perdit dans le noir, pas vers le flanc droit, mais droit sur l'ennemi.

Les gobelins, kobolds et orques étaient emballés par l'attaque lorsque la vision nocturne du plus proche révéla un petit ennemi sans arme qui courait vers eux. Parmi les races gobelinoïdes, le premier sang d'une bataille majeure est véritablement un grand honneur. La charge démarra, et un millier de lames, des griffes et de dents cherchèrent à verser le premier sang tandis que l'armée d'Uthor écrasait le pauvre diable.

Le fantôme du garçon vagabonde la nuit sur le champ de bataille pendant cinq petites minutes, juste avant et





après chaque quart. On dirait qu'il cherche toujours le flanc droit, pour y délivrer son message…

Les fantômes à la recherche d'une tombe : Avec tant de morts sans tombes suite à la Bataille des Ossements, cet endroit à plus que son content de fantômes. Les premières années amenèrent des rapports effrayants sur des meutes de fantômes, et on fit de nombreux efforts pour remédier au problème. Au fil des années, des prêtres (de diverses religions) sont venus pour s'occuper de la plaine, et prononcer des paroles d'inhumation et de consécration. Ceci a fortement réduit le nombre de fantômes qui cherchaient à avoir leurs restes bénis et enterrés. La désintégration en poussière, longue de plusieurs siècles, de tellement de défunts a également contribué au déclin de ce type de mort-vivant.

Néanmoins, il existe encore quelques fantômes de ce type dans les alentours. Ils parcourent la plaine à la recherche de leur dépouille, et supplient les passants de trouver et d'enterrer leur corps (bien sûr, les victimes subissent les effets vieillissants dus à la peur des fantômes). Ces fantômes transportent souvent avec eux divers ossements qu'ils ont récupérés comme étant probablement les leurs, ce qui ne fait qu'ajouter à l'aspect effrayant de leur air fantomatique.

Les patrouilles de voleurs : À la veille de la bataille, une escouade d'hommes choisit d'abandonner leurs camarades, leurs demeures et leur honneur. Ils décidèrent de se cacher avant la bataille, puis de revenir dépouiller les morts avant de s'enfuir une fois pour toutes.

Campés dans une dépression circulaire, couverts par l'obscurité, ils se coupèrent superficiellement entre eux pour suggérer des blessures sanglantes. Après avoir entaillé et sali leurs vêtements au fond de la dépression, ils firent les morts pendant la durée de la bataille.

Cependant, lorsque la bataille survint, personne ne les vit dans le noir. Par chance, ou par destinée, la dépression devint un endroit qui fut pris, repris et repris de nouveau, par des soldats des deux camps chargeant, courant, trépignant et sautant. Les couards furent piétinés à mort.

Chaque nuit de nouvelle lune, leurs fantômes émergent de la dépression arrondie, cherchant à entraîner les vivants dans leur infâme rapine. À chaque fois, les fantômes de ceux qui les ont piétinés apparaissent avant l'aube, et recommencent leur mort, tuant de la même manière tout être vivant qui aurait rejoint les voleurs dans leurs mauvais coups.

Les liches

Bien que je ne dispose pas de preuves directes, je crois qu'il y a au moins deux ou trois liches qui se sont installées de façon permanente près du site de la Bataille des Ossements. Après tout, la génération continuelle de morts-vivants animés suggère la présence de créatures mortes-vivantes plus puissants. Si le mystère de la roseraie n'est pas un accident (et je méprise ceux qui le considèrent comme tel), alors cela dénote un niveau de sophistication au-delà des capacités des simples morts-vivants de faible niveau. De plus, le fait que les morts-vivants soient organisés en patrouilles et en bandes, avec des chefs relativement capables, suggère qu'une intelligence maligne dirige ces forces. Les efforts concertés de ces morts-vivants pour dissuader les vivants de visiter l'endroit suggèrent que quelque chose (ou quelqu'un) défend activement son territoire. Vous et moi ne sommes pas les bienvenus ici.

Il est possible que les liches rivalisent pour le contrôle de ce lieu spécial. J'ai identifié deux candidats possible pour une liche résidant sur le site de la Bataille des Ossements ; il peut y en avoir d'autres.

Ignar Turc Abolin

Au moment de la Bataille des Ossements, la rumeur était largement répandue (et crainte) au sujet d'un mage mauvais des royaumes de Kara-Tur, qui s'était allié aux hordes gobelinoïdes. Un exemple de cette rumeur fracassante raconte ceci :

Un mois avant l'avancée des gobelins, une escorte vêtue et masquée de noir arriva à Thandril, accompagnant un carrosse recouvert. À l'intérieur se trouvait un homme d'une stature émaciée, vêtu d'une robe noire et voilé. On murmura qu'il s'agissait d'un voyageur qui avait visité les royaumes de Kara-Tur pour en apprendre les secrets. Au même moment, un mystérieux voyageur connu sous le nom d'Ignar Turc Abolin avait disparu des royaumes connus. Il est fort possible qu'il se soit agi de ce "mage". Il est également fort possible qu'il fut réellement une liche.

L'histoire diffuse que l'on connaît sur Ignar Turc Abolin suggère une fascination pour les fleurs et les végétaux, particulièrement les roses. S'il s'agit de la puissance derrière les mystères de la Roseraie, cela expliquerait beaucoup de choses. Dans ce cas, il se pourrait que le centre de ce dédale fleuri dissimule l'entrée de ses quartiers souterrains.






Ignar Turc Abolin : Int Supra-géniale ; AL LM ; CA 0 ; VD 6 ; DV 13 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ; AS Il faut que les créatures avec moins de 5 DV se protègent contre les sorts ou fuient de terreur pendant 5d4 rounds, toucher paralyse et inflige des dégâts ; DS Ne peut être touché que par des armes magiques +1 ou supérieures, ou par des sorts ou des monstres avec plus de 6 DV, immunisé contre les sorts débilitants, de charme, de sommeil, de métamorphose, de froid, d'électricité, de folie, ou de mort ; TA M ; NM Fanatique (18) ; PX 8700. Mage (18e niveau) avec les sorts suivants dans son livre de sorts : *altération des feux naturels, rumeur illusoire, mains brûlantes, tour mineur, toucher glacial, détection de la magie, feuille morte, familier, glisse, hypnotisme, saut, force fantasmatique, lecture de la magie, poigne électrique, serviteur invisible* ; *cécité, flou, ténèbres sur 5 mètres, sphère enflammée, invisibilité, déblocage, lévitation, image miroir, peur, conjuration d'un essaim, l'irrésistible rire de Tasha, toile d'araignée, verrou du magicien* ; *tromperie, dissipation de la magie, runes explosives, boule de feu, immobilisation des morts-vivants, convocation de monstres I, suggestion, forme ectoplasmique* ; *charme-monstres, confusion, excavation, affaiblissement, mur illusoire, création mineure, convocation de monstres II, croissance végétale, brouillard dense, mur de feu* ; *animation des morts, conjuration d'un élémental, domination, réceptacle magique, passe-murailles, convocation d'ombres, téléportation, mur de pierre* ; *conjuration d'animaux, asservissement, globe d'invulnérabilité, garde et défense, convocation de monstres IV, réincarnation, transmutation de la pierre en chair* ; *charme-plantes, doigt de mort, gravité inversée, renvoi de sorts*. Il porte également une *baguette de givre*, un *anneau d'action libre* et un *anneau d'invisibilité*.

Xéhil Yldine

Cette ancienne liche travailla jadis avec les drows qui occupèrent la Tour Biscornue d'Ashaba, à Valombre. Xéhil Yldine disparut de ces royaumes avant même la chute d'Azmaer, et l'ascension des Seigneurs de Valombre. Elle aurait pu aisément se cacher dans les désolations du Triangle de Torgor pendant le siècle qui sépare l'instant de sa disparition du début de la Bataille des Ossements. Quand la bataille se déroula pratiquement dans son propre jardin, elle aurait pu utiliser cette tragique occasion pour lever ses propres armées de morts-vivants, et pour développer un forteresse souterraine, sous la plaine elle-même.

La capacité de Xéhil Yldine à travailler avec de nombreuses races différentes, et l'étrange indifférence des Mineurs d'Os vis-à-vis des morts-vivants qui les entourent suggèrent que les tunnels des mineurs pourraient dissimuler l'entrée de la forteresse souterraine de Xéhil Yldine. Leurs activités serviraient alors de couverture pour les allées et venues à partir d'un tel endroit.

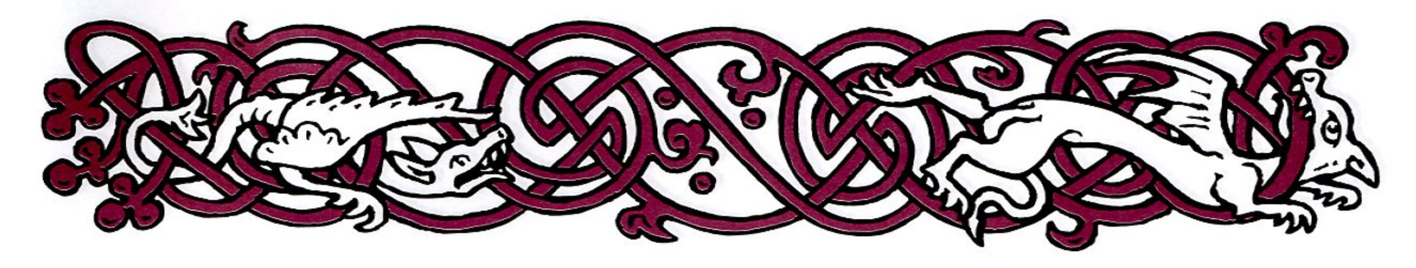
La présence de Xéhil Yldine (ou son contact avec le Zhentarim) pourrait également expliquer l'indifférence des Mineurs d'Os à l'égard des voyages : ils n'auraient pas besoin de colporter ce qu'ils trouvent. Ils pourraient le laisser aux autres, tout en creusant pour en trouver plus.

Si, en fait, Xéhil Yldine possédait déjà une forteresse souterraine sous le Triangle de Torgor avant la bataille, les nombreux zombis, goules, blêmes et autres morts-vivants rassemblés les années suivantes auraient pu être recueillis par la liche. Cette longue association rendrait extrêmement risquée toute tentative pour infiltrer son domaine.

Xéhil Yldine : Mêmes caractéristiques qu'Ignar Turc Abolin ; Mage (18e niveau) avec les sorts suivants dans son livre de sorts : *tour mineur, lumières dansantes, détection de la magie, détection des morts-vivants, feuille morte, familier, réflexion du regard, fermeture, projectile magique, force fantasmatique, lecture de la magie, patte d'araignée, hantise, moquerie, ventriloquie* ; *ténèbres sur 5 mètres, sphère enflammée, oubli, déblocage, lévitation, bouche magique, image miroir, rayon débilitant, fracassement, force, toile d'araignée* ; *clairaudience, clairvoyance, dissipation de la magie, mort simulée, hâte, immobilisation des morts-vivants, éclair, lenteur, suggestion, toucher vampirique* ; *charme-monstres, excavation, arme enchantée, tentacules noirs d'Evard, terrain hallucinatoire, transformation de masse, assassin fantasmatique, cri, peau de pierre* ; *animation des morts, monstres de demi-ombre, domination, débilité mentale, immobilisation des monstres, réceptacle magique, télékinésie, téléportation* ; *conjuration d'animaux, désintégration, mauvais œil, rôdeur invisible, suggestion de masse, illusion programmée* ; *boule de feu à retardement, souhait mineur, dissimulation, téléportation sans erreur*. Elle porte également un *anneau de sorts* (*téléportation*







sans erreur, boule de feu à retardement et *immobilisation des monstres*), une *baguette débilitante* et une *cape de la raie manta*, ainsi qu'une dague recouverte de poison drow.

Vade retro, vade retro, vade retro

Étant donné mon premier entraînement en tant que druidesse, et mon statut présent de nécromancienne, comprenez que je ne sois pas experte en vade retro. Durant mes voyages dans les environs, et en dehors, j'ai assisté à de nombreuses embuscades, et de nombreux massacres de groupes d'aventuriers, par diverses combinaisons d'agresseurs morts-vivants. Ceci m'a amené à tirer certaines conclusions sur le fait de repousser ces créatures, surtout dans cet endroit particulier.

Une conclusion que cet "observatrice" impassible n'a jamais tirée, c'est qu'un avertissement ou une intervention en faveur des victimes était justifié ! Mais Rolanda n'interférera jamais avec le cours de la nature. D'un autre côté, je pense qu'il n'y a rien de "naturel" en ce qui concerne les glaçons qui coulent dans les veines de cette observatrice sans passions. Est-il naturel de laisser un feu de forêt tout brûler sur son passage ? Ou est-il plus naturel d'utiliser de l'eau, venant d'un cours d'eau que la nature a mis à portée, pour éteindre le feu ?
— Elminster

Ma première conclusion est que lorsque des morts-vivants joignent leurs forces dans des groupes mélangés, ils sont beaucoup plus puissants que l'on ne pourrait s'y attendre. Sous le contrôle d'un chef mort-vivant plus puissant, les morts-vivants mineurs ne sont repoussés que si la créature qui les contrôle est repoussée par l'invocation d'un clerc ou d'un paladin. Par exemple, les guerriers squelettes n'attaquent pas avec la force ou les dégâts d'un blême, mais lorsqu'ils en sont sous le contrôle, on ne peut pas les faire fuir aussi aisément que s'ils attaquaient seuls.

La deuxième conclusion que j'ai tirée, c'est qu'il y a quelque chose d'incroyablement puissant au sujet de la région qui entoure le site de la Bataille des Ossements. En combat, ces morts-vivants font preuve d'une remarquable détermination. Un prêtre ou un paladin moyens ne peuvent pas repousser les morts-vivants, qu'ils soient dirigés ou seuls, qu'il s'agisse d'âmes-en-peine, de nécrophages, de fantômes ou de squelettes. Personnellement, je trouve bien que les morts-vivants aient un lieu qui leur soit propre, où ils ont l'avantage. Tout le monde devrait avoir un endroit qu'il pourrait appeler sa demeure.

Comme je l'ai dit… des glaçons.
— Elminster

Dans un rayon de 45 kilomètres du site de la Bataille des Ossements, les morts-vivants mineurs contrôlés par un mort-vivant majeur se repoussent comme ce dernier. Seul un clerc du 9e niveau minimum, ou un paladin du 11e niveau, peut repousser les morts-vivants. Au cœur de la plaine du champ de bataille (mais pas dans les environs), tous les morts-vivants sont repoussés en prenant la colonne "Spécial".

Les nécromants

Cet endroit exerce depuis longtemps une attirance spéciale pour ceux qui ont un penchant pour la nécromancie. Les jeteurs de sorts sont venus, ont pratiqué leur magie, ont lancé au combat leurs créations nécromantiques contre d'autres du même type, puis sont partis ; ou ont au moins disparu. Cependant, au moins deux nécromanciens sont actuellement actifs dans la région ; bien qu'aucun d'eux n'apprécie les visites.

Sigil Fernelle

Lorsqu'il était petit garçon, Sigil arrachait sûrement les ailes des mouches, se délectait de leurs souffrances et faisait des expériences pour les ramener à la vie. Il a probablement joué avec leurs appendices, leur ajoutant des ailes ou d'autres parties de différents insectes ou araignées qu'il avait collectionnées. Ceci expliquerait certainement ses expériences incessantes sur les animaux et les monstres zombis.

La grande majorité des créations mortes-vivantes qui "survivent" sont de simples zombis sous la forme d'animaux et de monstres connus. Toutefois, je suis tombée sur les restes de plusieurs combinaisons de monstres zombis qui n'existent pas chez les vivants. Ces petits mélanges étaient retournés à la mort après avoir été libérés pour errer dans les passes et les plaines près du lieu de la Bataille des Ossements.





Vu les endroits où j'ai trouvé ces expériences ratées, et le nombre de créatures du désert utilisées pour créer ses zombis, Sigil possède probablement un atelier et une demeure souterraine, sous les montagnes frontalières du nord-est, ou peut-être dans les plaines arides qui se trouvent au-delà.

Sigil Fernelle : LM hh M20 (Nécromancien) ; For 14, Dex 18, Con 15, Int 19, Sag 13, Cha 10 ; il porte une *baguette de foudre*, des *bottes de rapidité*, un *anneau de convocation de monstres III*, des *bracelets de défense* CA -3.

Phthta Thak

Collègue scientifique et amie des morts-vivants naturels, Phthta n'exerce pas de cruauté expérimentale sur ses ouailles mortes-vivantes. Elle les entraîne à vivre ensemble, afin de mieux se protéger contre leurs ennemis naturels, et contre les créations bizarres de Sigil Fernelle.

C'est une habitante permanente du site de la Bataille des Ossements, qui possède une vaste demeure souterraine dans les montagnes occidentales. De nombreux pièges et de nombreuses légions de morts-vivants loyaux gardent les entrées de sa demeure. Elle veut qu'on la laisse tranquille afin de poursuivre ses études, et son entraînement des zombis juju et autres chefs morts-vivants. Mis à part ses compétences nécromantiques considérables, sa magie est principalement de type protectrice et charmeuse.

Phthta Thak : CM fh M24 (Nécromancienne) ; For 23, Dex 19, Con 14, Int 20, Sag 16, Cha 15 ; elle porte un *anneau de métamorphose*, un *anneau de résistance au feu*, une *baguette d'animation des morts*, une *gemme de vision* et des *bottes d'escalade*. Son familier est un chat squelette, qu'elle appelle "Nonos".

La théorie de l'unification de la profanation

On comprend peu la création et la motivation des morts-vivants. Pourquoi, par exemple, un malheureux revient-il sous la forme d'un fantôme, tandis



qu'un autre reste simplement mort après son décès ? C'est une question à laquelle même moi, une autorité principale sur les phénomènes morts-vivants, je puis difficilement répondre. Toutefois, je pense que je dispose de quelque intuition au sujet de l'attirance et des effets particuliers que le site de la Bataille des Ossements a sur les morts-vivants.

D'abord, le Triangle de Torgor était désolé avant même la bataille, loin du tourbillon d'activités des vivants. Avec son climat rude et son sol rocailleux, il était extrêmement inhospitalier pour toute forme de vie. Ajoutez à cela la magie qu'on a essayée à cet endroit, et vous obtiendrez un lieu vers lequel les morts-vivants puissants seront naturellement attirés.

Ensuite, la Bataille des Ossements fut elle-même un acte maléfique et honteux. C'était une bataille inutile contre un ennemi désespéré, pour un morceau de terre qu'on n'utilisait pas, et dont personne ne voulait. Les deux chefs s'avérèrent des incompétents qui gaspillèrent les vies de leurs hommes longtemps après que la sagesse eut décrété un arrêt du combat.

La bataille et ses conséquences provoquèrent plus de mort, de douleur et de carnage que Féerûne n'en a jamais connu. De plus, l'incapacité de chaque armée à retirer les morts et les mourants du champ de bataille eut pour conséquence la perspective séduisante du pourrissement et des excès gloutons, pour les charognards et les morts-vivants se nourrissant de chair.

Existait-il un lieu avec plus d'infamie, de trahison et de mépris pour la vie ? Je ne crois pas.

Cette singularité, cette profanation unifiée de toutes les races et de toutes les traditions, dans un lieu et en une période fixes, démêlèrent le fil étroitement tissé de la vie. Dans ce lieu entaché de vie, les morts-vivants accédèrent à une entrée spéciale dans le monde des vivants. La toile de la vie ne peut pas comprendre, et encore moins réparer, ce qui a été déchiré en morceaux.

Comme toute déchirure ou blessure, l'effet n'est pas limité à la cavité elle-même. Les bords tombent par morceaux, et la blessure se gonfle d'infection ; les dégâts augmentent. Jusqu'à ce que la déchirure soit réparée, ou la blessure soignée, les choses continuent d'empirer.

Il en est de même avec la blessure qu'est la Bataille des Ossements. Bien que les circonstances spéciales revigorant les morts-vivants soient centrées sur la scène de la bataille elle-même, leur influence sur la région tout entière s'étend toujours. Attendez-vous à rencontrer des morts-vivants, avec une fréquence inhabituelle, dans un rayon de 45 kilomètres du champ de bataille.

Cet effet va jusqu'au Grand Désert, gênant les efforts faits pour contourner les nombreux morts-vivants sans avoir à endurer les rigueurs du désert. Leur influence s'étend également jusqu'à environ mi-chemin de la Gorge du Crâne, menaçant de condamner complètement l'approche occidentale vers les Marches Gobelines. Au sud-ouest, la zone d'influence s'étend jusqu'à la lisière de la forêt sans nom située au nord-ouest de Borcolline. Au nord-ouest, cette influence va vers la Colline des Âmes Perdues. Comme la colline a joué un petit rôle qui lui est propre dans l'histoire entourant la Bataille des Ossements, elle mérite de faire l'objet d'une discussion plus détaillée en tant que lieu d'intérêt à part entière.

Tharnn Vertfrimas a justement entrepris cette tâche à ma demande.

— Elminster

Les effets engendrés par la Bataille des Ossements ont altéré certaines routes avoisinantes, aussi rares soient-elles. Un exemple : on peut voyager des Vaux jusqu'à Borcolline, le long de la frontière australe du Grand Désert, puis jusqu'aux Marches Gobelines, et traverser la contrée de Soubar. Ce serait une route difficile mais praticable, surtout si l'on a des raisons pour ne pas traverser le Cormyr ou Iriaèbor.

Une route praticable sauf qu'elle passe par une région sous l'influence du site de la Bataille des Ossements ; et passe ainsi par des morts-vivants hostiles.

De même, ceux qui cherchent à voyager au nord de Borcolline passent aujourd'hui plusieurs jours à chevaucher vers l'ouest, afin d'éviter les terres contrôlées par les morts-vivants.

Je ne peux moi-même pas vous donner plus de conseils que cela. Mes explorations sur le lieu de la Bataille des Ossements m'ont rapporté un trésor de connaissances. Puissent vos rencontres là-bas vous donner autant de perspicacité, s'il vous faut vous y rendre.

Rapport conforme à l'original.
Balip





Rumeurs et légendes

Un lieu aussi souillé et désolé que celui de la Bataille des Ossements semblerait ne proposer que peu de choses sur lesquelles bâtir des rumeurs. Pourtant, la singulière étrangeté de cet endroit excite l'imagination (le plus souvent dans des lieux éloignés de la réalité du carnage et de l'anéantissement qui s'ensuivirent). Les histoires de ce type foisonnent.

Les aventuriers sensés consulteront les sages locaux avant de se mettre en route, pour découvrir s'il y a un minimum de vérité derrière ces témoignages. Beaucoup de ces récits ordinaires sont des ruses colportées par d'ingénieux brigands, qui attendent les chasseurs de trésors crédules, ou les nécromanciens impétueux.

• Le Messager Perdu (celui dont on parle p. 26) a commencé à faire ses apparitions à la cour du Roi Azoun IV. Ses visites inopportunes ont lieu en dehors de son temps de hantise habituellement très limité. Le Magicien de la Cour, Vangerdahast, a été incapable de découvrir la raison de ces visites. Les prêtres de Tyr pensent que le fantôme chercherait à se venger, peut-être du commandant Blévin, chef des forces alliées, et mort depuis longtemps (ou quiconque le fantôme tient pour son héritier éthique).

• Malgré l'assertion de Rolanda sur l'absence de vampires dans la région, des rumeurs indiquent que l'un d'eux fréquente peut-être la route allant à l'est, jusqu'à Borcolline. Plusieurs incidents suspects se sont produits à l'est du croisement des routes de Soubar.

Il n'y a eu aucune identification confirmée, mais beaucoup murmurent la présence d'une silhouette à la peau pâle comme du marbre, enveloppée d'une cape. Quelques fois, on aperçoit cette personne en train de diriger des zombis ou des squelettes, selon les versions.

On a confirmé la disparition d'une caravane, après qu'on ne la vit pas arriver à Borcolline, comme prévu. On n'a trouvé aucun signe de ce qui lui est arrivé, excepté une roue cassée, qui pourrait même ne pas avoir appartenu à l'un des chariots de cette caravane. Personne ne sait si cette disparition est liée à l'existence supposée du vampire, mais les gens commencent à avoir peur.

• Le centre de la Roseraie renferme plus que la supposée *carafe d'eau infinie*. Un personnage nommé Vertimer le Vertueux a acquis les fragments d'un journal, qui aurait été écrit par un voyageur qui visitait le site de la Bataille des Ossements. Il manque les pages qui contiennent le nom de l'auteur, sa mission, son client, etc. Vertimer (un prêtre de Lathandre qui s'est douteusement auto-proclamé) a largement divulgué le contenu du journal. Il déclare que c'est une chose "vertueuse" à faire.

Le journal ne décrit rien de moins que la cachette de la *Couronne à Capuchon* : derrière le jardin. Cet objet magique est détaillé dans le "Guide de Campagne de Myth Drannor" des *Ruines de Myth Drannor*. En voici le résumé pour ceux qui n'ont pas le texte original à portée.

La *Couronne à Capuchon* ressemble à un diadème incrusté de pierres précieuses, avec un capuchon décoré de joyaux qui enferme la tête du porteur, laissant son visage exposé. En réalité, il s'agit d'un bandeau pour les cheveux en adamantine pure. Ses pouvoirs ne fonctionnent que lorsqu'il est sur la tête d'un être vivant. Certains pouvoirs sont toujours activés ; d'autres ne fonctionnent que dans le Mythal.

Les pouvoirs activés comptent l'immunité du porteur contre toutes les attaques et tous les effets de pétrification, de métamorphose et de foudre ; *lévitation* ou *feuille morte* à volonté ; incantation des sorts suivants, comme un magicien du 9e niveau : *vapeur colorée*, *projectile magique*, *serviteur invisible*, *détection de l'invisibilité*, *ESP*, *connaissance des alignements*, *localisation d'un objet*, *minuscules météore de Melf* (1 météore par utilisation, compte comme si la couronne venait de lancer un sort durant ce round), *non-détection*, *langues*, *respiration aquatique*, *création mineure*, *délivrance de la malédiction*, *mur de fer*. La couronne ne peut lancer qu'un sort par round. Une fois qu'un sort a été utilisé, il est inaccessible durant trois tours.

Les pouvoirs qui ne fonctionnent que dans le Mythal sont *vol* à volonté, utilisation de toute magie et de tout objet magique sans risquer les effets de magie entropique ordinaires (induits par le Mythal), et incantation des sorts suivants une fois par jour, comme un magicien du 14e niveau : *répulsion*, *boule de feu à retardement*, *téléportation sans erreur*.



Les carnets d'Elminster

Appendice 1

U.S.A, CANADA, ASIE, PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933

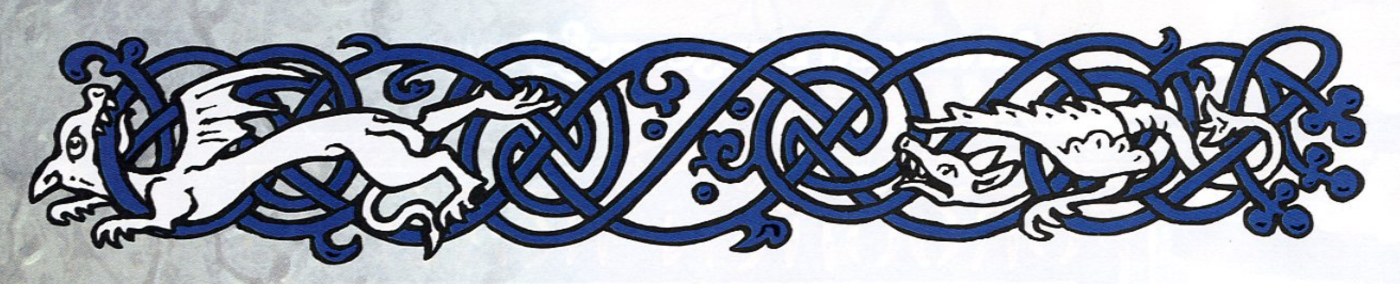
SIÈGE EUROPÉEN
Wizards of the Coast, Belgique
B.P. 34
2300 Turnhout
Belgique
+32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com

9489F

9489FXXX1903

Tables de rencontres



Crédits

Conception : Don Bingle et Scott Davis ; **Révision :** Elizabeth T. Danforth ;
Coordination du projet : Thomas M. Reid et David Wise ; **Coordination graphique :** Sarah Feggestad ;
Coordination artistique : Peggy Cooper ; **Coordination prépresse électronique :** Tim Coumbe ;
Composition : Nancy J. Kerkstra ; **Conception graphique :** Dawn Murin ; **Traduction :** Christophe Célerier ;
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal ; **Maquette :** Hexagonal ; **Supervision finale :** Henri Balczesak

Les pages suivantes contiennent des tableaux ayant trait aux deux autres livrets de ce supplément. Le MD peut utiliser ces tableaux pour générer des rencontres aléatoires, ou pour donner aux joueurs une idée de la diversité des espèces de chaque région. Ces tableaux ne sont en aucune façon exhaustifs. Les MD ne doivent pas hésiter à les compléter avec des espèces appropriées issues d'autres produits AD&D, ou des créatures de leur propre conception.

Les divers suppléments au BESTIAIRES MONSTRUEUX, servent de sources majeures pour ces tableaux ; les MD doivent se référer à ces volumes pour tout renseignement sur les caractéristiques ou les comportements. Les trésors des créatures, s'il y en a, sont laissés à la discrétion du MD.

La Colline des Âmes Perdues et la Prairie de Pelléor

Tableau des rencontres diurnes

	Pourcentage
Ankheg	1-4
Bison seul	5-14
Géant des collines	15-19
Groupe de PNJ	20-25
Hyène	26-35
Lion	36-40
Roc	41
Serpent brin mort	42-51
Serpent géant	52-56
Serpent roseau	57
Squelettes	58
Troupeau d'animaux (autre que des bisons)	59-73
Troupeau de bisons	74-93
Wemic	94-100

Tableau des rencontres nocturnes

	Pourcentage
Ankheg	1-9
Bande d'orques (2-6)	10-14
Bison seul	15-19
Géant des collines	20-24
Groupe de PNJ	25-29
Nécrophage	30-34
Ogre	35-40
Serpent brin mort	41-45
Serpent géant	46-50
Serpent roseau	51-60
Squelettes	61-65
Troupeau d'animaux (autre que des bisons)	66-80
Troupeau de bisons	81-90
Wemic	91-100



La Bataille des Ossements

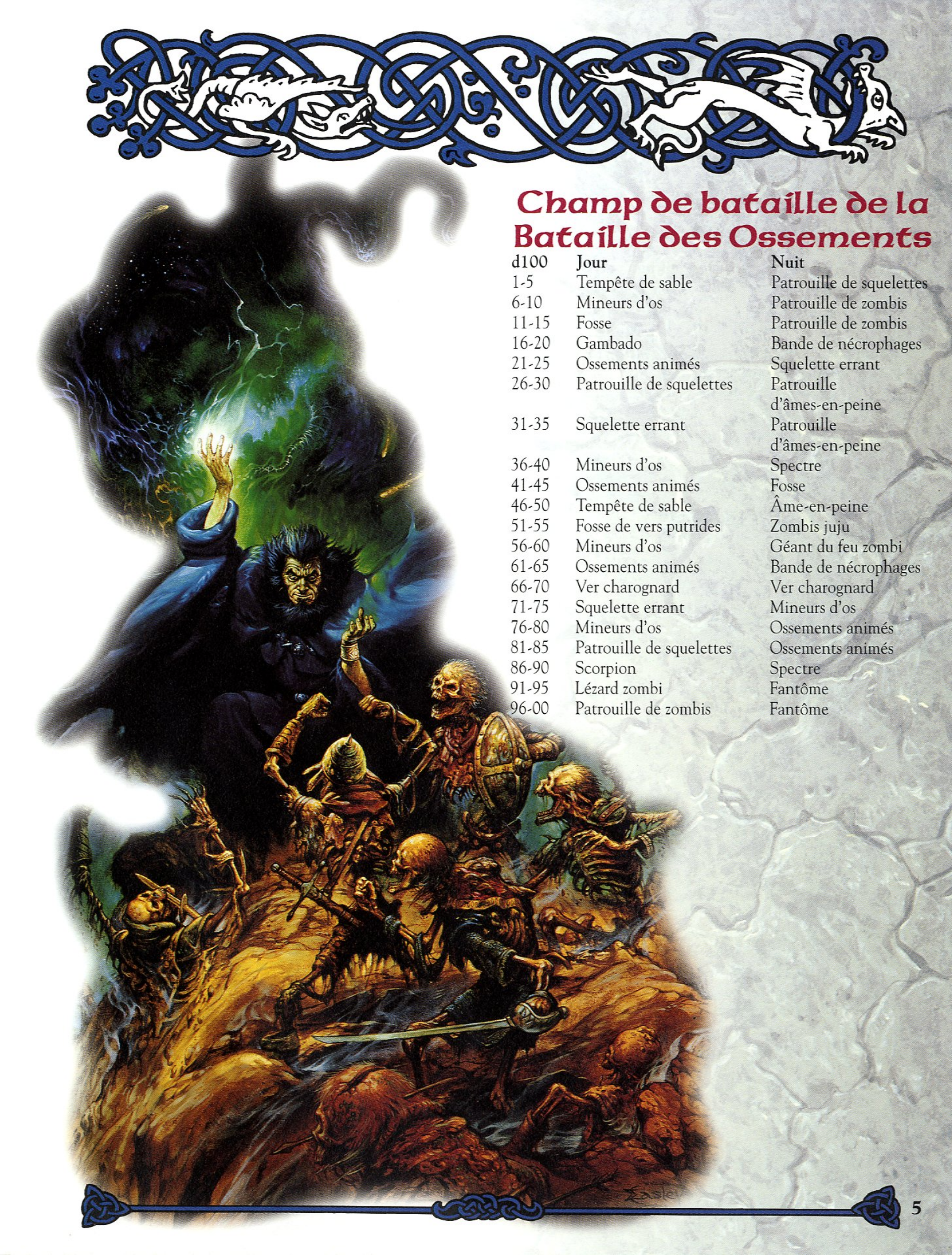
Dans un rayon de 45 kilomètres de la Bataille des Ossements, les morts-vivants mineurs qui sont sous le contrôle ou le commandement d'un mort-vivant majeur, sont repoussés comme le mort-vivant majeur lui-même. Au cœur du champ de bataille lui-même (sur la grande plaine où l'on a mené la bataille), tous les morts-vivants sont repoussés comme sur la colonne Spécial.

Territoire entourant la Bataille des Ossements

d100	Jour	Nuit
1-5	Sablonnier	Coyote
6-10	Patrouille de zombis	Coyote squelette animé
11-15	Faucon de feu	Bande de nécrophages
16-20	Crotale	Patrouille de zombis
21-25	Nuée animée de rats squelettes	Bande de gobelins
26-30	Gobelin	Crotale
31-35	Scorpion	Spectre
36-40	Razherbe	Patrouille de squelettes
41-45	Flambousier	Meute de loups
46-50	Drake igné	Scorpion
51-55	Patrouille de squelettes	Bande de gobelins
56-60	Homme-scorpion	Bande de nécrophages
61-65	Razherbe	Fosse
66-70	Vautour osseux	Nuée de chauves-souris
71-75	Fausse fée	Patrouille de squelettes
76-80	Patrouille de zombis	Bande de gobelins
81-85	Gobelinier	Bande de kobolds
86-90	Chat des sables	Âme-en-peine
91-95	Coyote squelette animé	Patrouille de zombis
96-00	Sanguinier	Patrouille d'âmes-en-peine

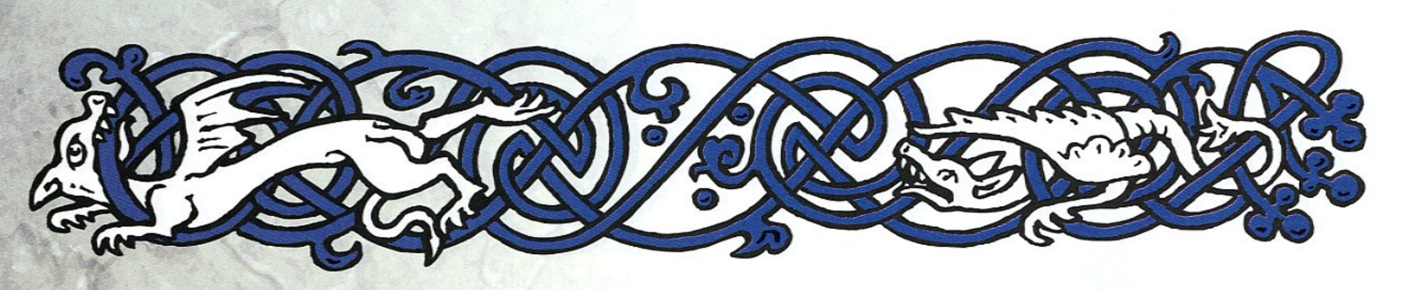
Passes montagneuses de la Bataille des Ossements

d100	Jour	Nuit
1-5	Patrouille de squelettes	Patrouille de squelettes
6-10	Éboulement	Patrouille de zombis
11-15	Chat des sables	Nuée de chauves-souris
16-20	Gobelin	Patrouille d'hobgobelins
21-25	Patrouille de squelettes	Patrouille de squelettes
26-30	Éboulement	Patrouille de zombis
31-35	Squelette animé	Nuée de rats-en-peine
36-40	Flambousier	Bande de gobelins
41-45	Coyote	Scorpion
46-50	Patrouille de squelettes	Patrouille de squelettes
51-55	Patrouille de zombis	Patrouille de zombis
56-60	Crotale	Nuée de chauves-souris
61-65	Scorpion	Géant du feu
66-70	Dragonne	Nécrophage
71-75	Patrouille de squelettes	Patrouille de squelettes
76-80	Zombi juju	Patrouille de zombis
81-85	Sanguinier	Nécrophage
86-90	Squelette animé	Nuée de rats spectres
91-95	Faucon de feu	Patrouille de squelettes
96-00	Patrouille de zombis	Patrouille d'âmes-en-peine



Champ de bataille de la Bataille des Ossements

d100	Jour	Nuit
1-5	Tempête de sable	Patrouille de squelettes
6-10	Mineurs d'os	Patrouille de zombis
11-15	Fosse	Patrouille de zombis
16-20	Gambado	Bande de nécrophages
21-25	Ossements animés	Squelette errant
26-30	Patrouille de squelettes	Patrouille d'âmes-en-peine
31-35	Squelette errant	Patrouille d'âmes-en-peine
36-40	Mineurs d'os	Spectre
41-45	Ossements animés	Fosse
46-50	Tempête de sable	Âme-en-peine
51-55	Fosse de vers putrides	Zombis juju
56-60	Mineurs d'os	Géant du feu zombi
61-65	Ossements animés	Bande de nécrophages
66-70	Ver charognard	Ver charognard
71-75	Squelette errant	Mineurs d'os
76-80	Mineurs d'os	Ossements animés
81-85	Patrouille de squelettes	Ossements animés
86-90	Scorpion	Spectre
91-95	Lézard zombi	Fantôme
96-00	Patrouille de zombis	Fantôme



La Roseraie

Répartition du type de rose

Distance du bord	3 m	6 m	9 m	12 m	15 m
Rose de deuil	45%	40%	30%	20%	10%
Rose rampante	30%	30%	25%	10%	5%
Rose de jour	10%	15%	20%	15%	10%
Sanguirose commune	15%	15%	15%	10%	5%
Rose crépusculaire	—	—	5%	15%	25%
Rose incarnat	—	—	5%	20%	20%
Sanguirose morte-vivante	—	—	—	10%	25%

Vade Retro

Type de mort-vivant	Niveau du prêtre** 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14 +
Squelette	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombi	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Blême	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Âme-en-peine	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Liche	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Spécial	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* 2d4 créatures supplémentaires de ce type sont repoussées.
** Les paladins font le vade retro comme des prêtres qui ont deux niveaux de moins.

Ossements animés

d100	Type d'ossements
1-20	Bras et main
21-35	Crâne
36-45	Jambe
46-55	Cage thoracique
56-62	Pied/patte/sabot
63-69	Mâchoire
70-76	Colonne vertébrale
77-80	Hanche/Bassin
81-00	Crâne/colonne vertébrale/ clavicule/bras/main







Les carnets d'Elminster

Appendice I

La Bataille des Ossements
La Colline des Âmes Perdues

Demandez au moindre paysan moyen quand et où la Bataille des Ossements se déroula, et il y a des chances qu'il se gratte la tête et qu'il bégaye que c'était en l'an 1090 du calendrier des Vaux, sur un champ de bataille situé à la frontière sud-ouest de l'Anauroch, le Grand Désert. Et qu'après cela, les humains et leurs alliés campèrent sur les pentes de la Colline des Âmes Perdues, qui depuis a été abandonnée par tous, excepté les âmes des défunts.

Comme si les grandes guerres éclataient en un instant précis, puis cessaient de la même manière ! Comme si les endroits ainsi nommés n'avaient aucun sens avant ou après leur enrôlement dans le gaspillage et le carnage sauvage que nous appelons la guerre !

Ainsi commencent les traités de Rolanda Invenweigh et de Tharnn Vertfrimas, sur les régions entourant ces deux célèbres sites. Ces personnes furent sélectionnées par Elminster lui-même pour faire partager tout ce qu'elles savent sur ces deux endroits, révélant des détails actuels croustillants sur la contrée elle-même et ses habitants ; des détails qui pourraient justement sauver la vie d'un ou deux aventuriers.

À l'intérieur de cette couverture se trouvent deux livrets d'appendice pour la série des Carnets d'Elminster, qui contiennent :

- **Des caractéristiques écologiques pour la région de la Bataille des Ossements,**
- **La région de la Colline des Âmes Perdues, et**
- **Une série complète de tables de rencontres.**

Ces suppléments adoptent le même format que la boîte originale des *Carnets d'Elminster*, et s'y accordent parfaitement. Elminster y a même ajouté quelques notes personnelles. Alors lis, voyageur, et apprends tous les secrets de ces lieux mystérieux !

U.S.A, CANADA, ASIE, PACIFIQUE
ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707, USA
+1-206-624-0933



SIÈGE EUROPÉEN
Wizards of the Coast, Belgique
B.P. 34
2300 Turnhout
Belgique
+32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com

ISBN 1 86009 068 0
75 F - réf F9489 - ISBN : 2-7408-0170-X
9 782740 801703

Version française
éditée par :



Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre
Avia 75503 Paris Cedex 15